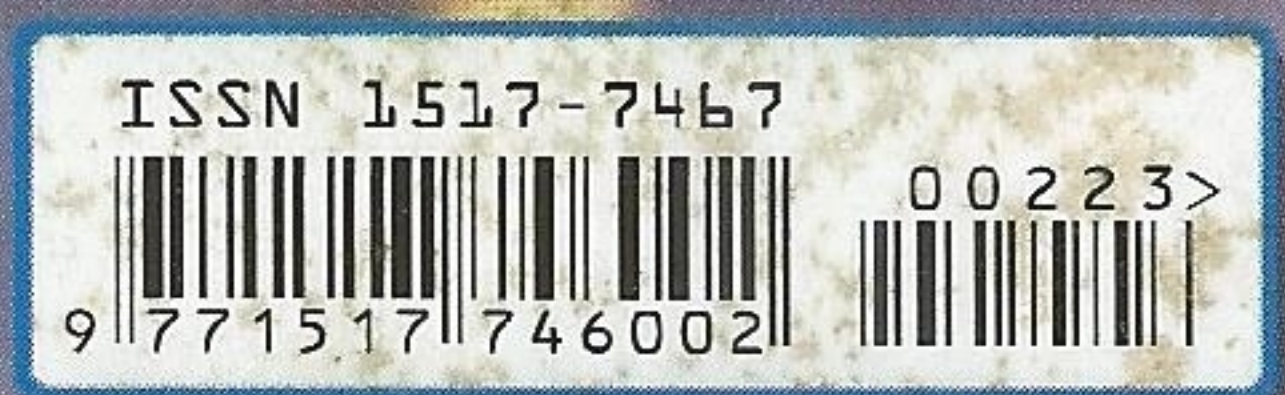
Não perca!
Concorra a uma máquina fotográfica digital e kits do Shrek
Abril
R$ 7,95
17/6/2004
Ano 5
Nº 223
RECREIO
PARTICIPE!
Promoção
A Abril banca mais sonhos.
15 MIL PRÊMIOS E 3 CASAS
www.RECREIONLINE.com.br
ISSN 1517-7467
9 771517 746002 00223
MARIO E DONKEY KONG
Encare esse duelo no Game Boy Advance
SHREK 2
O ogro mais divertido do mundo volta aos cinemas
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
He, he, he...
Grátis
CIRCOMIX
Envelope com:
1 personagem
1 minigibi
HQ
Dexter bola um plano infalível até demais

RECREIO

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

VOCÊ SABIA QUE...

- Existem meias elétricas? Elas são feitas com uma lã criada na Nova Zelândia que pode ser aquecida por baterias parecidas com as dos telefones celulares.

EXISTEM VULCÕES NO BRASIL?

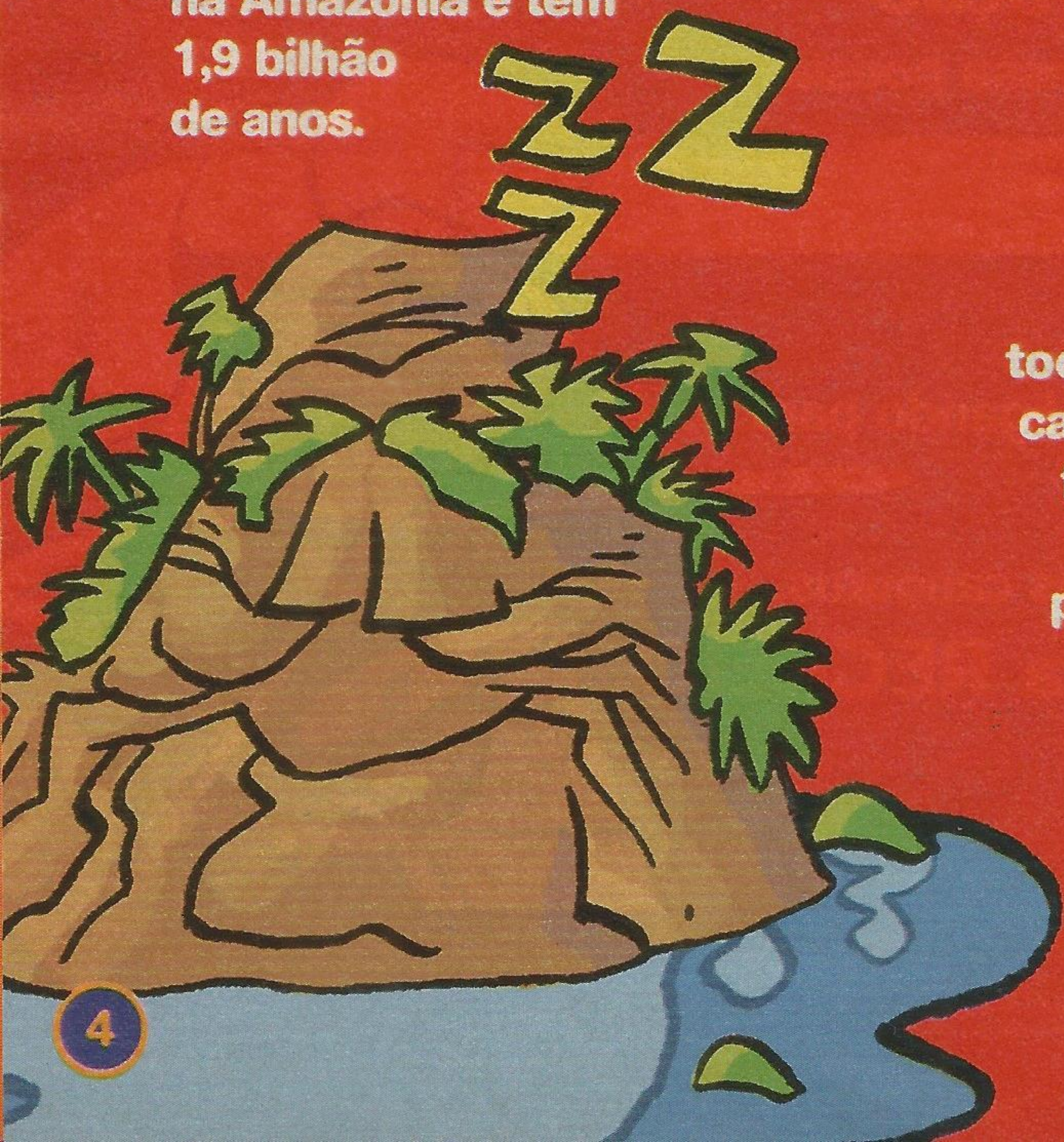
Rodrigo Ramos Martinelli, 11 anos
Colatina – ES

O Brasil não tem vulcões ativos, mas no passado existiam muitos deles por aqui. Entre os exemplos de formações de origem vulcânica em nosso território estão as ilhas Trindade, que têm entre 2,5 e 3,5 milhões de anos, e Fernando de Noronha, com cerca de 12,3 milhões de anos. Além disso, o vulcão inativo mais antigo do mundo fica na Amazônia e tem 1,9 bilhão de anos.

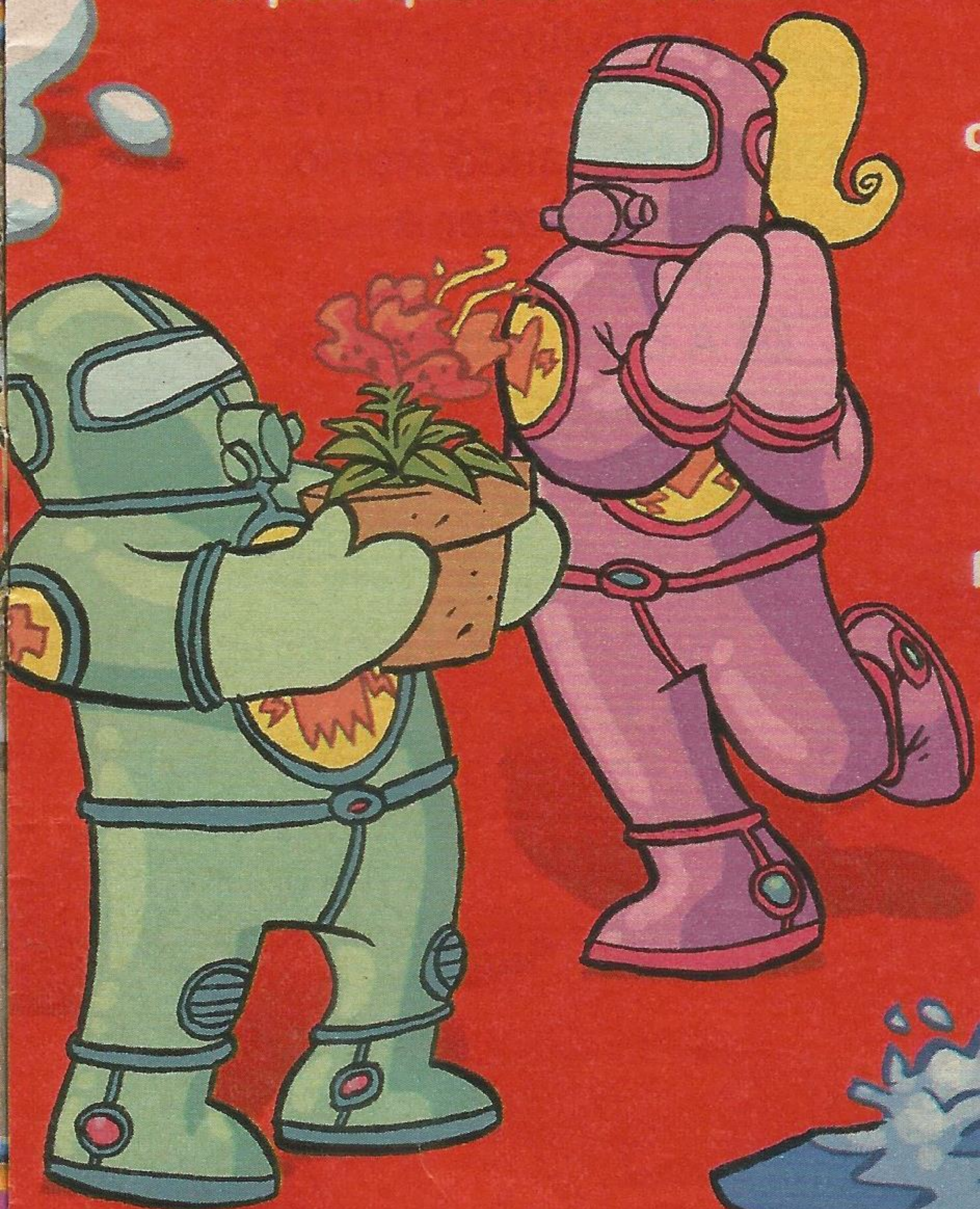
CONSULTORIA:
MAURÍCIO ELVIS SCHINEIDER (doutor em arqueologia pela USP); IDEVAL SOUZA COSTA (geólogo do Museu de Geociências da USP); LEANDRO BASILE (médico veterinário e assistente da direção do Parque Zoológico da Fundação Zoobotânica do RS); FERNANDO ZANIOLO GIBRAN (biólogo do Laboratório de Ictiologia de Ribeirão Preto / FFCLRP-USP) e PROF. PEDRO JACOB CHRISTOFFOLETI (engenheiro agrônomo da ESALQ/USP).

POR QUE O URSO-POLAR DORME POR SEIS MESES?

Joelma Rodrigues de Melo
Águas Belas – PE

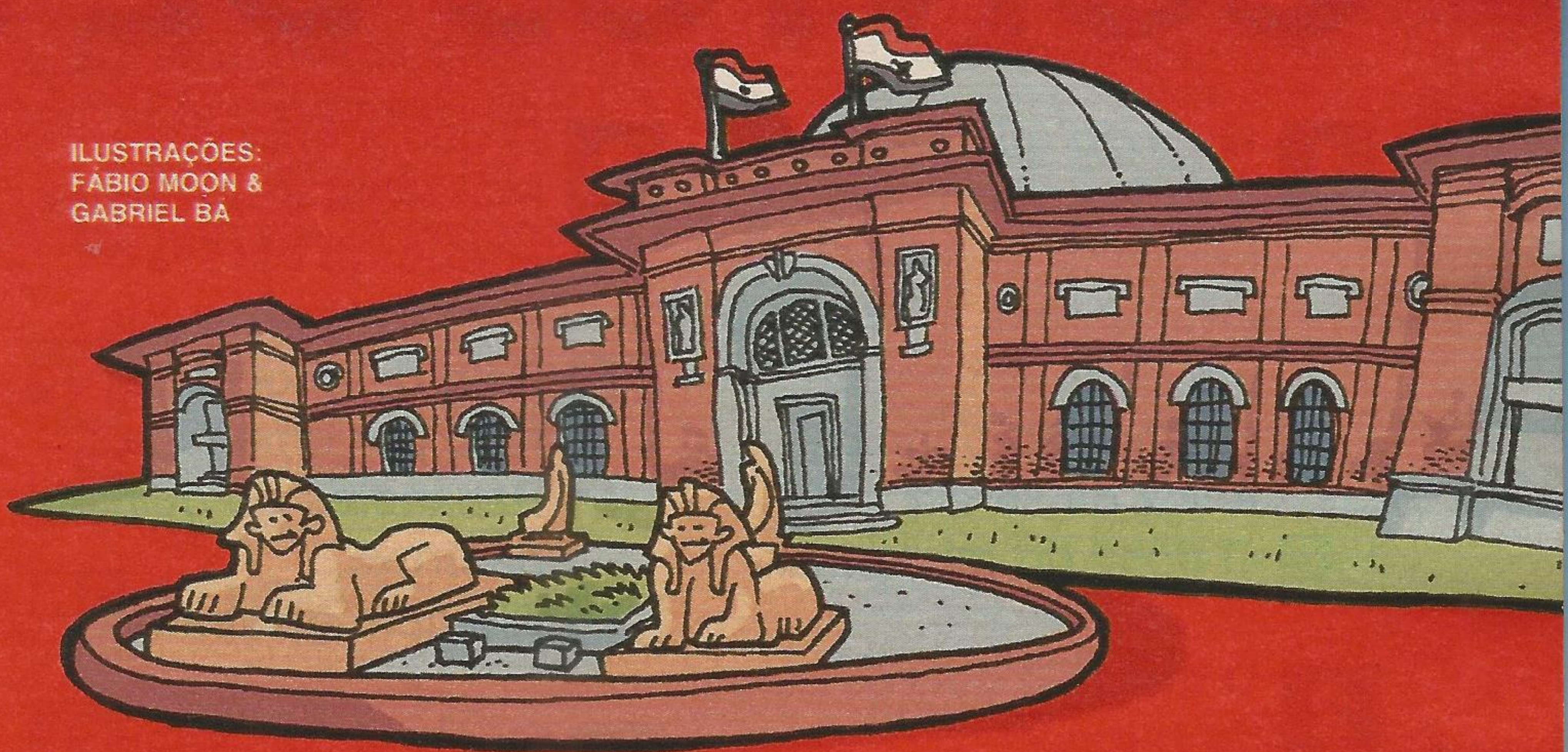
O urso-polar não dorme, hiberna. Nesse período, todo o seu organismo muda. A temperatura do corpo cai, a respiração diminui e os batimentos do coração ficam quase imperceptíveis. Isso é necessário para que ele economize energia e consiga sobreviver, pois durante as épocas mais frias há pouca comida nas regiões onde vive. O período de hibernação não dura sempre seis meses, varia de acordo com o clima e com as condições físicas do animal. Existem outros bichos que hibernam, como os esquilos do Ártico e as marmotas.

QUANTOS TIPOS DE PLANTAS TÓXICAS EXISTEM?

Guilherme Widmann Rentz
Joinville – SC

É difícil saber o número exato de espécies tóxicas, até porque há muitos vegetais ainda não descobertos no planeta. Atualmente, os pesquisadores conhecem mais de 100 mil tipos de vegetais na natureza. Desses, calcula-se que há entre 500 e mil espécies muito tóxicas. São plantas perigosas para homens e animais, que colocam em risco a vida de quem as ingere mesmo que em pequenas quantidades. Há ainda outras espécies com substâncias que queimam, como a urtiga, que causa inflamações na pele quando é tocada.

ONDE FICA O MAIOR MUSEU COM OBJETOS DO ANTIGO EGITO?

Victor Torres Freire
São Bernardo do Campo – SP

Fica no Cairo, capital do Egito. Ele tem cerca de 150 mil peças antigas, como os tesouros do faraó Tutancâmon, que estão entre os objetos mais preservados que já foram encontrados. O segundo maior é o Museu Egípcio de Turim, na Itália, que tem mais ou menos 20 mil peças.

ILUSTRAÇÕES: FABIO MOON & GABRIEL BA

EXISTE ALGUM PEIXE QUE PODE VOAR?

Iago Lessa de Oliveira
Riolândia – SP

Há dois grupos de peixes que realizam pequenos vôos. Os mais conhecidos são os peixes-voadores, da família Exocoetidae, que vivem em todos os oceanos. Seu corpo tem uns 30 centímetros e a forma de um torpedo. Suas nadadeiras peitorais funcionam como uma asa-delta. Eles saltam para fora da água e planam perto da superfície. Já nas águas doces da Amazônia, vivem os peixes da família Gasteropelecidae, que batem as nadadeiras como se fossem asas. Eles têm cerca de 7 centímetros e são chamados de peixes-borboleta por causa do vôo e da forma do corpo.

Em Shrek, há vários personagens de contos de fadas. Será que você conhece esse mundo de fantasia?

POR DENTRO DOS CONTOS DE FADAS

1 Quando a Bruxa do Mar transforma a Pequena Sereia em uma garota, o que ela pede em troca?

A O amor do príncipe.
B A voz da sereia.
C O trono do rei do mar.

2 O que são contos de fadas?

A Histórias contadas por fadas madrinhas.
B Livros sobre a vida das fadas.
C Histórias com muitos seres encantados.

3 O que a mãe de Rapunzel quis comer enquanto estava grávida da menina?

A Bolo de chocolate feito por uma fada.
B Rabanetes do quintal da bruxa.
C Jiló com goiabada.

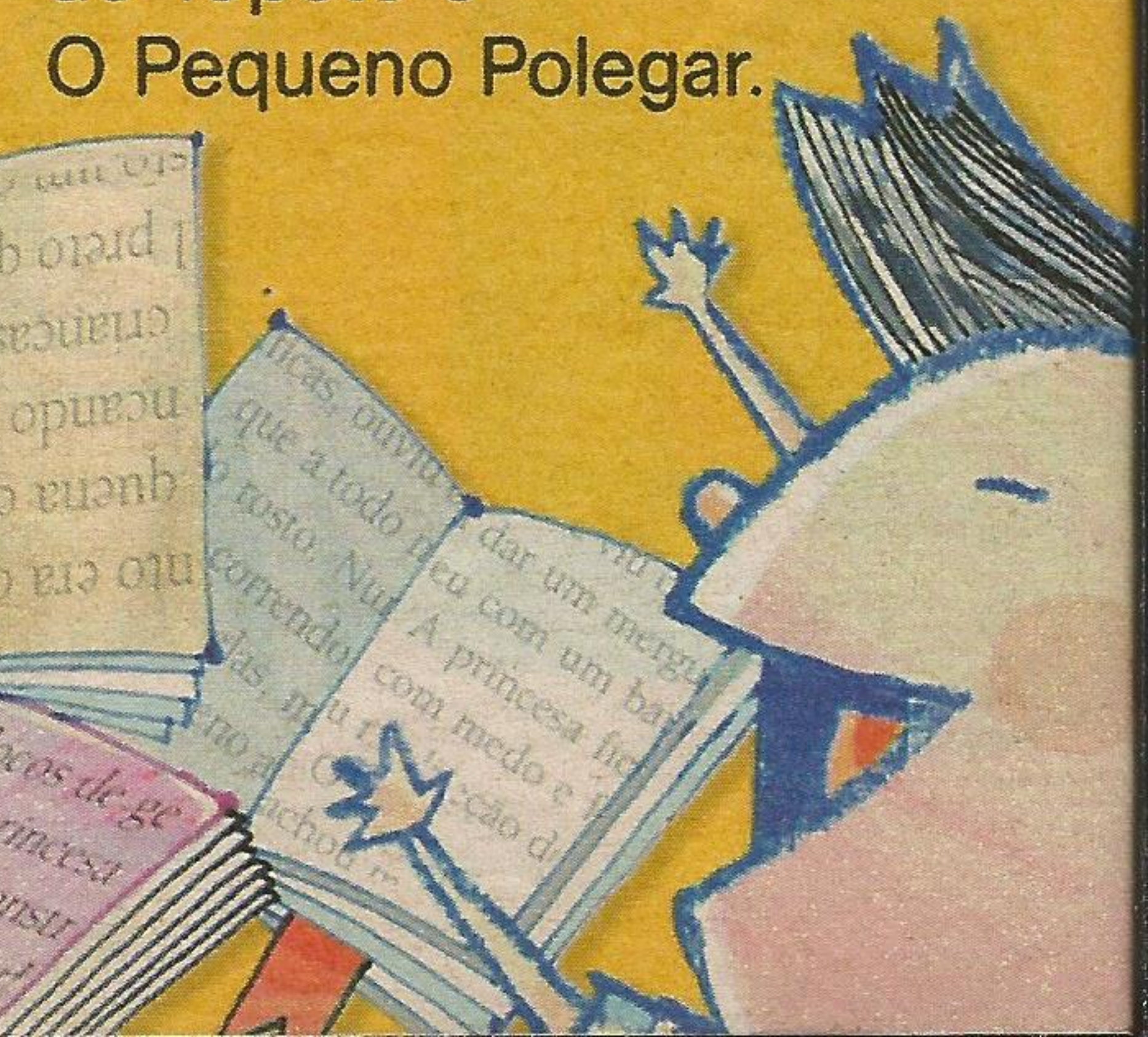
4 Quais bichos estão na história Os Músicos de Bremen, dos irmãos Grimm?

A Cachorro, gato, rato e cavalo.
B Jumento, cachorro, galinha e gata.
C Urso, rena, onça e alce.

5 Qual das alternativas escritores de contos de fadas?

A Irmãos Grimm, Esopo e Hans Christian Andersen.
B Monteiro Lobato e Walt Disney.
C J. K. Rowling e Mauricio de Sousa.

6 Quais as histórias do livro Contos de Mamãe Ganso, lançado no século 18 por Charles Perrault?

A Pinóquio, Viagens de Gulliver e Viagem ao Centro da Terra.
B Procurando Nemo, Harry Potter e A Bela e a Fera.
C A Bela Adormecida, Chapeuzinho Vermelho, O Barba Azul, O Gato de Botas, As Fadas, A Gata Borralheira, Henrique de Topete e O Pequeno Polegar.

7 **Como o Gato de Botas chegou a seu jovem dono?**

- **A** O Gato foi presente de aniversário.
- **B** O pai do garoto deixou o felino de herança.
- **C** O bicho nasceu no telhado dele.

8 **Peter Pan e os Meninos Perdidos moravam na Terra do Nunca, um lugar onde:**

- **A** Todo mundo podia brincar o dia todo.
- **B** As crianças não cresciam.
- **C** Ninguém podia cantar.

9 **Como se chamam as histórias em que os animais falam e agem como gente?**

- **A** Fábulas.
- **B** Poemas.
- **C** Fantasias.

10 **Qual alternativa tem só nomes de bruxas?**

- **A** Maligna, Wendy e Cléo.
- **B** Úrsula, Fauna e Flora.
- **C** Baba Yaga, Malévola e Úrsula.

11 **O livro Contos da Carochinha é importante por quê?**

- **A** Tem muitos desenhos.
- **B** Foi o primeiro livro para crianças do Brasil.
- **C** Tem várias histórias.

12 **Quem fez Pinóquio virar um menino?**

- **A** Um sapo.
- **B** Gepeto.
- **C** A Fada Azul.

13 **O que o pai de Bela pegou na casa da Fera?**

- **A** Um baú de ouro.
- **B** Uma rosa.
- **C** Um livro mágico.

14 **Que ordem Barba Azul deu à esposa quando viajou?**

- **A** Ela não podia entrar em um dos quartos do castelo.
- **B** Ela devia sair para passear de manhã.
- **C** Ela não podia receber visitas.

15 **Por que a lebre perde a corrida para a tartaruga na história?**

- **A** Porque a tartaruga era mais veloz.
- **B** Porque a lebre achou que venceria e tirou uma soneca no caminho.
- **C** Porque a lebre caiu.

CONFIRA AS RESPOSTAS

1B; 2C; 3B; 4B; 5A; 6C; 7B; 8B; 9A; 10C; 11B; 12C; 13B; 14A; 15B.

VEJA O RESULTADO

DE 0 A 4 RESPOSTAS CERTAS

Parece que você não costuma ler contos de fadas ou não presta atenção neles. Mas vale a pena conhecê-los! Procure livros e filmes e surpreenda-se com as histórias desses seres encantados.

DE 5 A 9 RESPOSTAS CERTAS

Você conhece alguns contos, mas ainda pode descobrir muitas outras histórias. Que tal organizar uma roda de contos com a turma? Combinem de cada um contar sua história favorita.

DE 10 A 15 RESPOSTAS CERTAS

Você entende mesmo do assunto! Já deve ter lido muitas histórias de fadas e visto filmes sobre esse tema. Já que gosta tanto desses contos, tente escrever o seu, inventando personagens e situações.

ROGÉRIO COELHO

OLHA QU

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO

Depois de salvar a bela princesa e casar-se com ela, Shrek, o ogro

Você conhece um cara muito alto, verde e com duas orelhas em forma de antenas? Mesmo que não tenha visto a estréia desse astro no cinema, já deve, ao menos, ter ouvido falar em Shrek.

Vale a pena alugar o primeiro filme para ver ou rever e curtir ainda mais a continuação da história, que estréia esta semana.

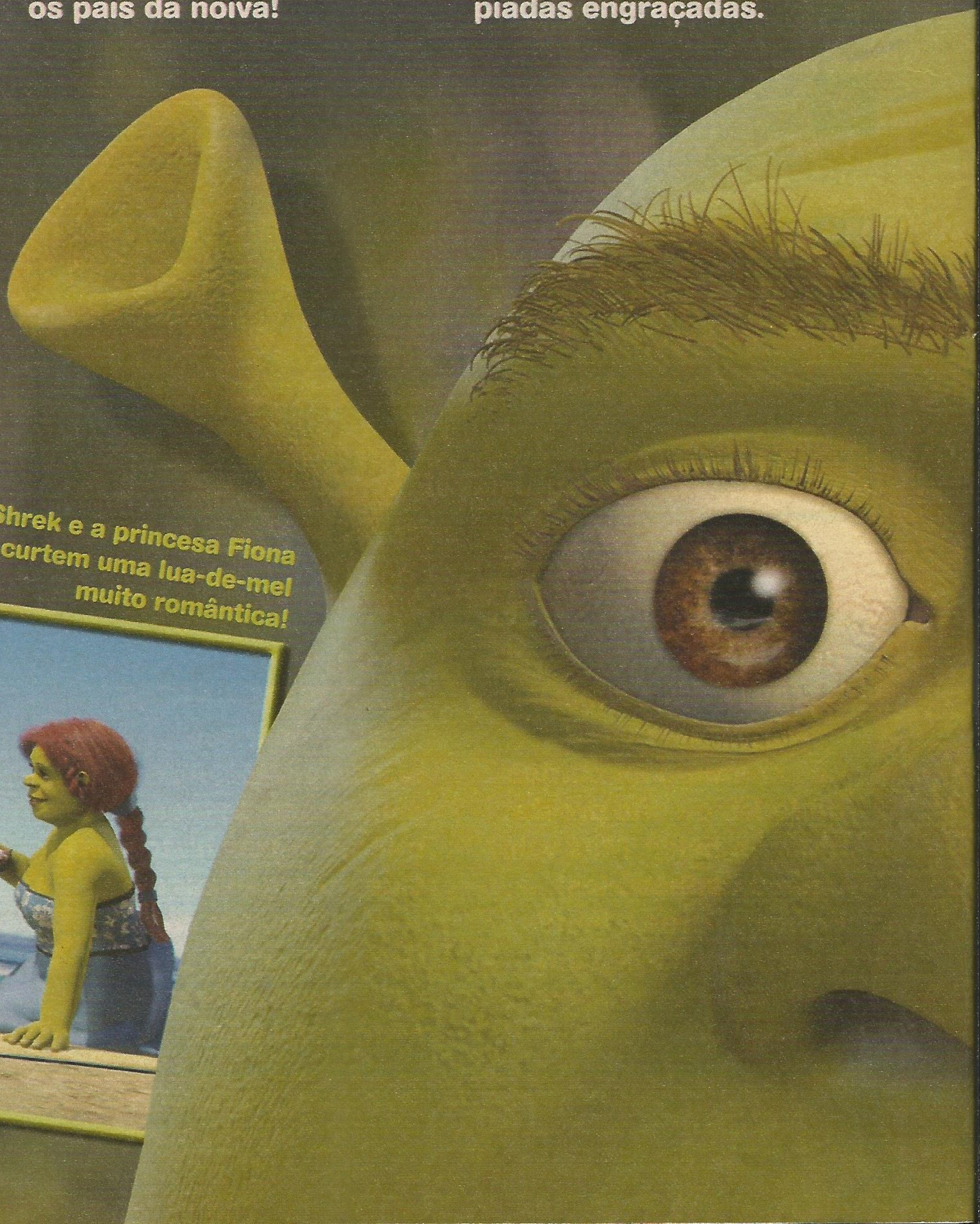
Na primeira versão, o solitário Shrek vê sua casa tomada por personagens dos contos de fadas, enfrenta um vilão e uma fêmea de dragão, fica muito amigo de um burro falante e se casa com Fiona, uma linda e surpreendente princesa que estava presa numa torre e é salva por ele.

Por amor ao grandão, Fiona até se transforma em ogra e, ao que parece, os dois serão felizes para sempre.

No filme **Shrek 2**, você vai descobrir o que aconteceu depois da lua-de-mel do casal. O grande desafio de Shrek, nesta nova história, é encarar os pais da noiva!

É que o rei e a rainha sequer imaginam que a filha deles se casou com um ogro. E não têm noção de como o visual de Fiona mudou.

Assim como na primeira versão, o filme tem uma ótima história, animações bem-feitas, músicas legais e muitas piadas engraçadas.

Shrek e a princesa Fiona curtem uma lua-de-mel muito romântica!

EM VOLTOU!

mais divertido do mundo, vai conhecer os pais da noiva.

Essa turma reunida garante cenas bem engraçadas e ainda dá uma força para Shrek.

Em Tão Tão Distante...

O rei Harold e a rainha Lillian são os pais de Fiona. Felizes com a notícia do casamento, planejam uma grande festa. Na lista de convidados estão a Bela Adormecida, o Pequeno Polegar, o Pinóquio, os Três Porquinhos, entre outros.

Só que ninguém estava preparado para conhecer um príncipe com essa cara e muito menos para encontrar a princesa tão mudada! O rei fica bastante chocado e decide acabar com o casamento de Shrek. Pede ajuda à Fada Madrinha, ao belo Príncipe Encantado e a um famoso caçador de ogros, o Gato de Botas.

VIDA DE OGRO

Nos contos de fadas, os ogros são sempre figuras feiosas e mal-humoradas. A aparência varia. Alguns são gigantes, outros corcundas e baixinhos. Uns são verdes, outros azuis e há também os marrons. Eles costumam proteger ou esconder tesouros e, em geral, representam as dificuldades que o herói da história tem de vencer. Certas lendas dizem que não são seres do mal, mas por serem misteriosos ganharam essa fama.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Tudo ao contrário

O pai de Fiona sempre sonhou que ela se casaria com um lindo príncipe. Para ele, vê-la casada com um ogro é terrível!

Não que Fiona seja uma princesa parecida com as outras. Tanto que há muito tempo seu próprio pai a deixou em uma torre, esperando que um valente príncipe chegasse para salvá-la e quebrasse o encanto que a transformava em ogra quando anoitecia.

O que ele não imaginava é que, no lugar de um príncipe, iria aparecer logo um ogro verde que mudaria tudo. Em vez de o pretendente da princesa quebrar o feitiço, tornou-o ainda mais forte e Fiona agora não é ogra só de noite, mas também durante o dia!

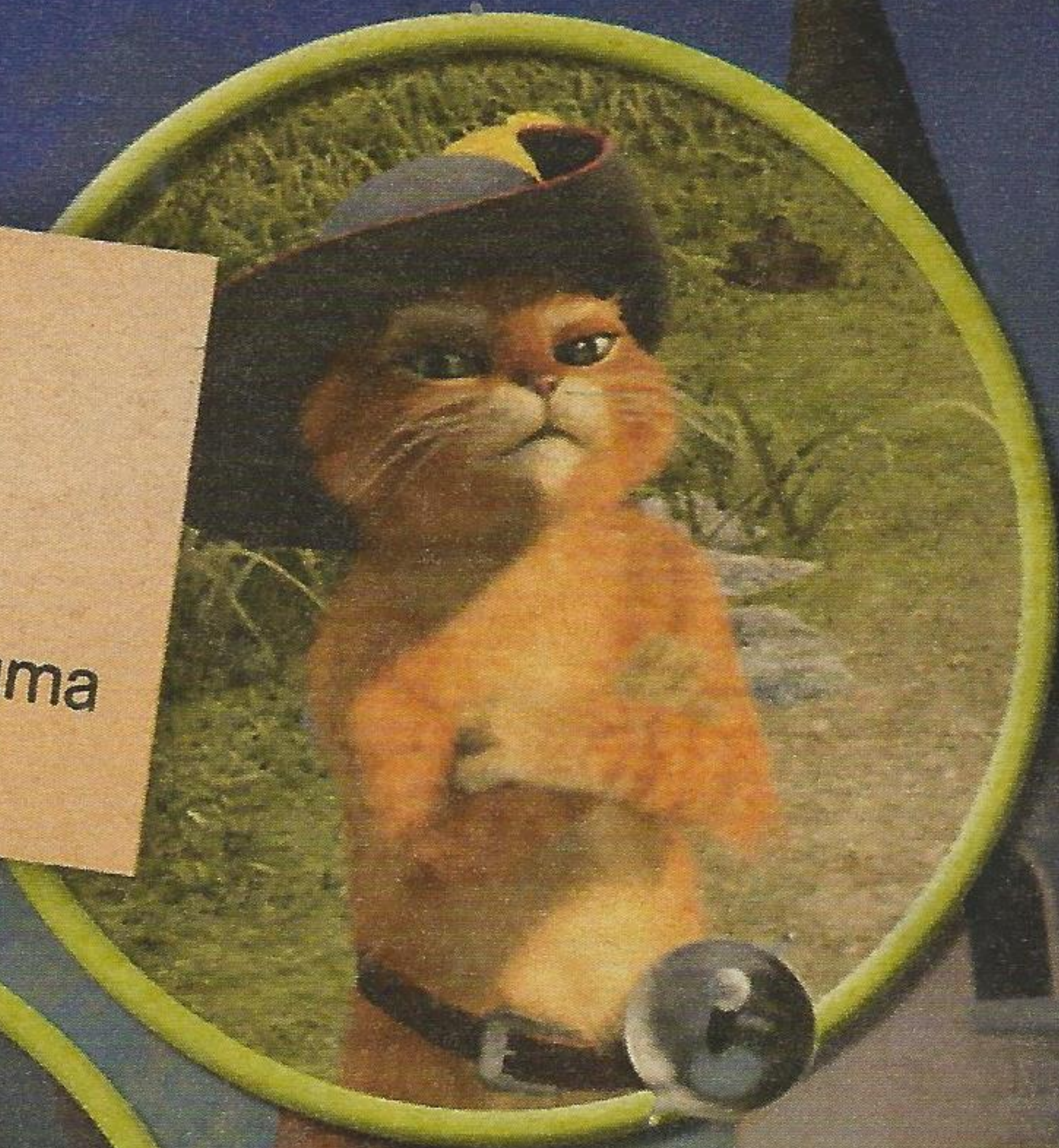
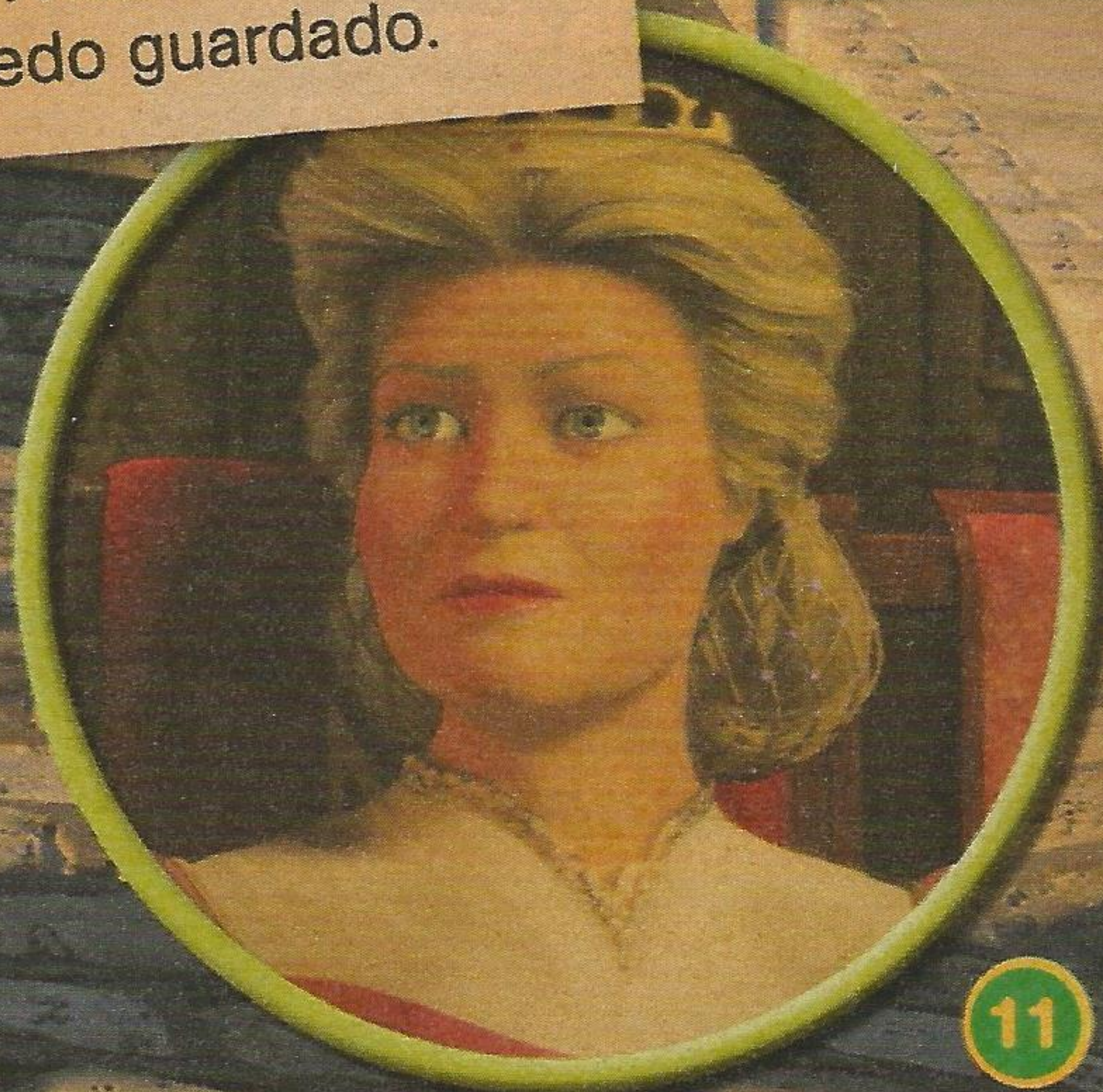
O mais legal de Shrek 2 é a idéia de que nem todos os finais felizes são iguais. E nem todos os príncipes e princesas precisam ser perfeitos. Cada um, seja ogro ou príncipe, pode construir seu próprio final feliz.

A TURMA DO REINO NÃO TÃO DISTANTE

JUST MARRIED

Fada Madrinha

É a mãe do Príncipe e aparece na primeira cena do filme dentro de uma bolha. Fará de tudo para que o filho se case com Fiona e passe a governar o reino de Tão Tão Distante.

Príncipe Encantado
Mimado e egoísta, ele se acha lindo, atlético, corajoso e irresistível! A maior preocupação do Príncipe é a sua aparência e os melhores produtos de beleza para o seu cabelo.
Gato de Botas
Ele é conhecido por seu mau humor e pela fama de caçador de ogros. Mas, com o tempo, vai criar uma grande amizade com Shrek.
Rei Harold
É o pai de Fiona e tinha planos de ver a filha casada com um príncipe bonito e corajoso. Fará de tudo para anular o casamento dela com Shrek e ver sua vontade realizada.
Rainha Lillian
É a mãe de Fiona e tudo o que ela quer é ver a filha feliz. O fato de Fiona ter se casado com Shrek e se transformado em uma ogra não a incomoda. A rainha tem um grande segredo guardado.
IMAGENS: DIVULGAÇÃO

CONSULTORIA: NILZA MARIA MARTINELLI (pesquisadora em entomologia agrícola da Faculdade de Ciências Agrárias e Veterinária da Unesp); ODAIR CORREA BUENO (professor de biologia da Unesp de Rio Claro) e PAULO CÉSAR MOTTA (pesquisador do Depto. de Zoologia da Universidade de Brasília).

ELA É DO BARULHO

Saiba mais sobre a vida das cigarras.

As cigarras são cantoras barulhentas e fazem seus shows no verão, época em que os filhotes, conhecidos como ninfas, saem de suas tocas na terra. Elas podem ficar enterradas anos, sugando a seiva das raízes.

Quando seu corpo está totalmente formado, as cigarras cavam túneis e escalam árvores. Depois escolhem um lugar para se fixar e passam horas se livrando da "armadura" que envolve seu corpo.

Elas saem de uma espécie de casca, liberam suas asas transparentes e começam a voar. As cascas ficam nas árvores e parece que o bicho vivo continua lá dentro. É preciso chegar bem perto para perceber que estão vazias.

Uma vez livres, as cigarras têm muita pressa. Como vivem no máximo por três meses, precisam encontrar parceiros logo para se reproduzir e dar continuidade à espécie.

Por isso, assim que essa turma sai da terra, começa a cantoria. São os machos fazendo serenata para conquistar as namoradas. Eles movem os músculos do abdômen, causando uma vibração que é amplificada por uma espécie de caixa acústica que existe no corpo da cigarra.

Há mais de mil espécies de cigarra e uma das características que ajudam a diferenciá-las é o tipo de canto, mas só os especialistas e as fêmeas de cada grupo sabem reconhecer essas diferenças.

A ficha do bicho

Tamanho De 1 a 10 centímetros.
Alimentação seiva de plantas.
Tempo de vida de três semanas a três meses.
Onde vive em todo o mundo, principalmente nas florestas temperadas e tropicais.

Você conhece a história da cigarra e da formiga? Entre no site da RECREIO e confira.
www.RECREIONLINE.com.br

FOTOS CORBIS

Quando se torna adulta, a cigarra se libera de sua casca, que fica no galho e parece um inseto inteiro.

Quando os casais se formam, começam a dançar juntos por algum tempo. Logo depois, a fêmea faz furos em um galho e distribui até 600 ovos por várias fendas.

Em seguida, o macho e a fêmea morrem, terminando seu ciclo de vida. Após dois meses, os ovos se abrem, as ninfas caem no solo e escavam à procura de raízes para comer. Elas se afundam no solo, onde vão passar um bom tempo, começando tudo de novo.

Você sabia que...

Algumas espécies de cigarras dos Estados Unidos têm uma estratégia especial para garantir a sobrevivência e despistar predadores como pássaros, aranhas, cobras, gatos e cachorros? Esses insetos regularam seu ritmo de crescimento e saem da terra em grupos grandes a cada 13 ou 17 anos. Bilhões de cigarras surgem ao mesmo tempo. Assim uma turma sempre consegue dar continuidade à espécie. É como numa brincadeira de pega-pega. Se houver muitos participantes, é impossível pegar todos.

FAÇA UMA CIGARRA DE PAPEL

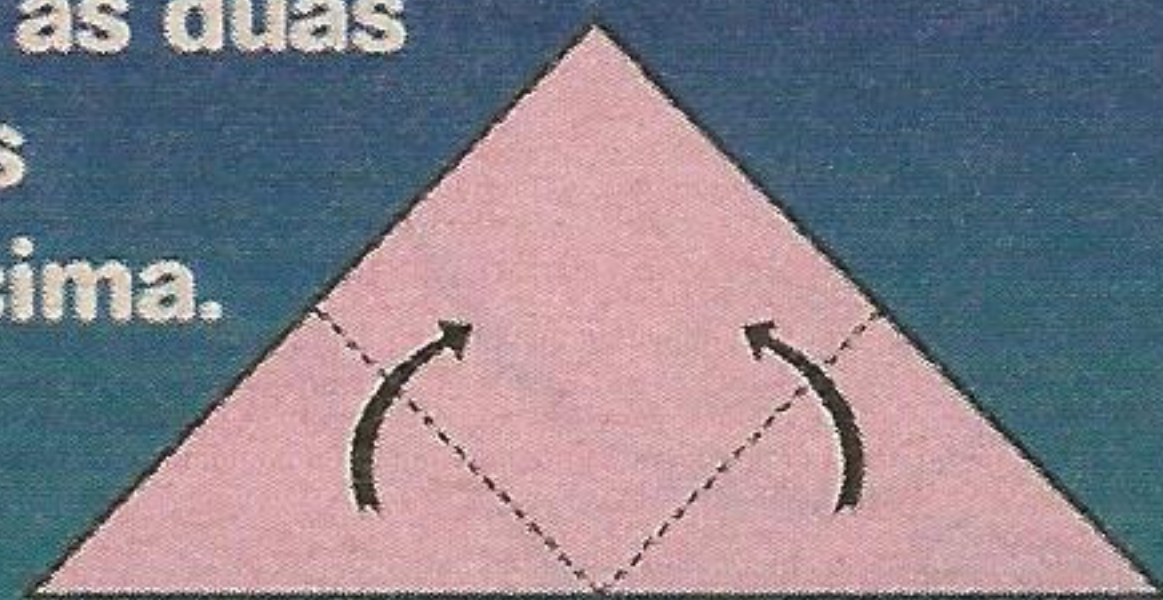
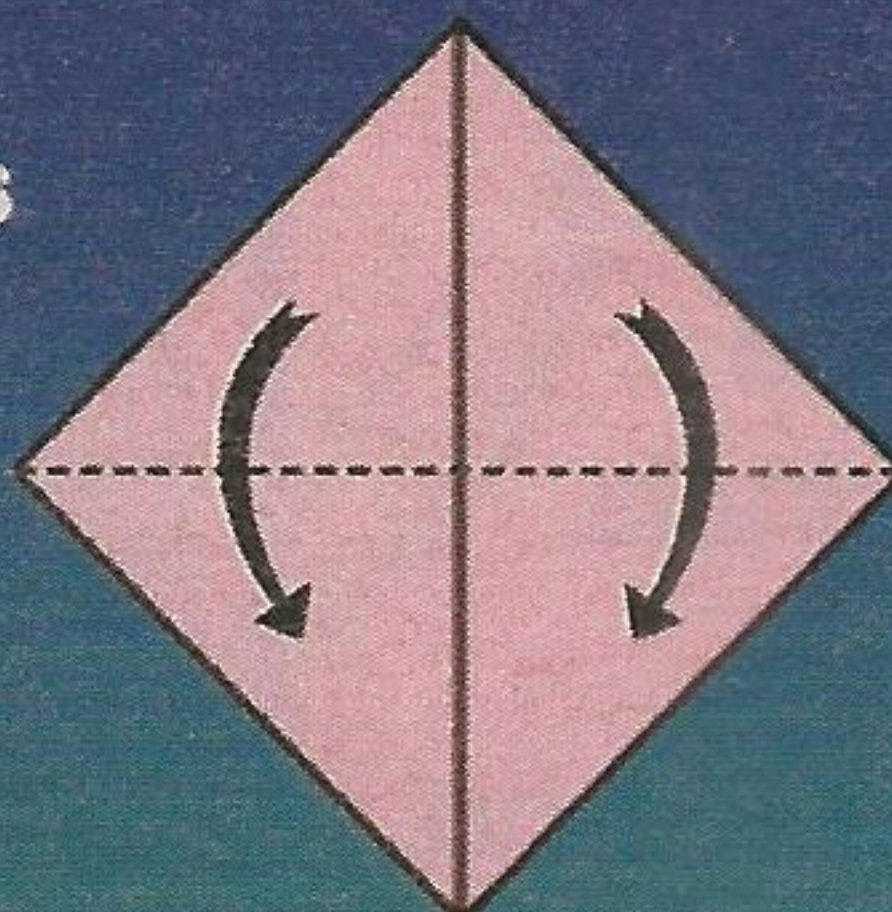
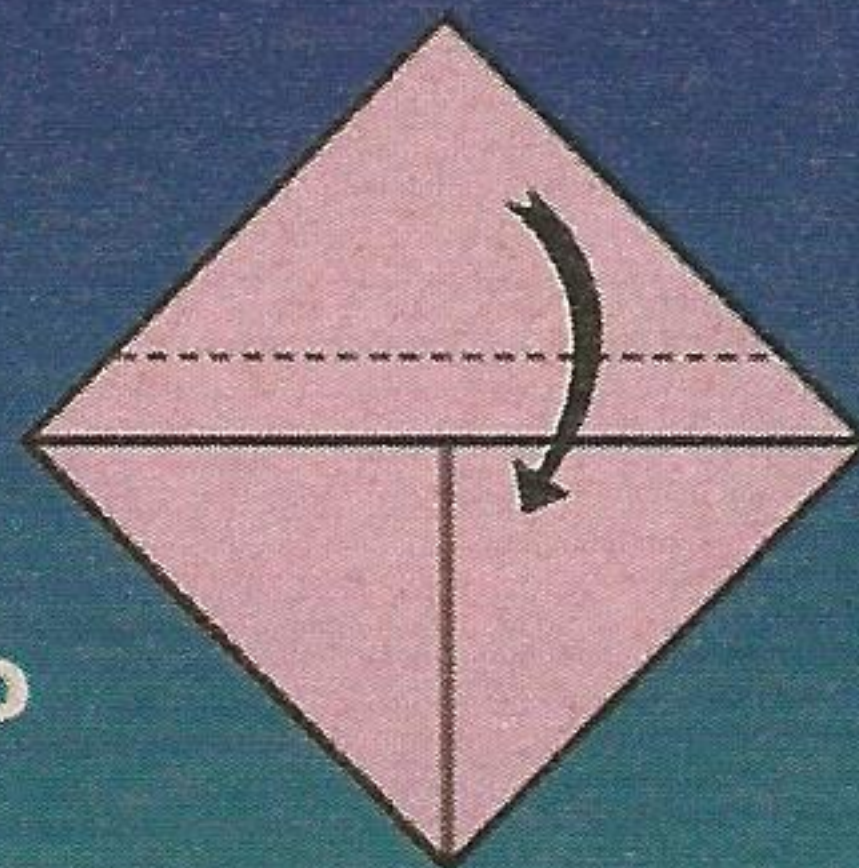
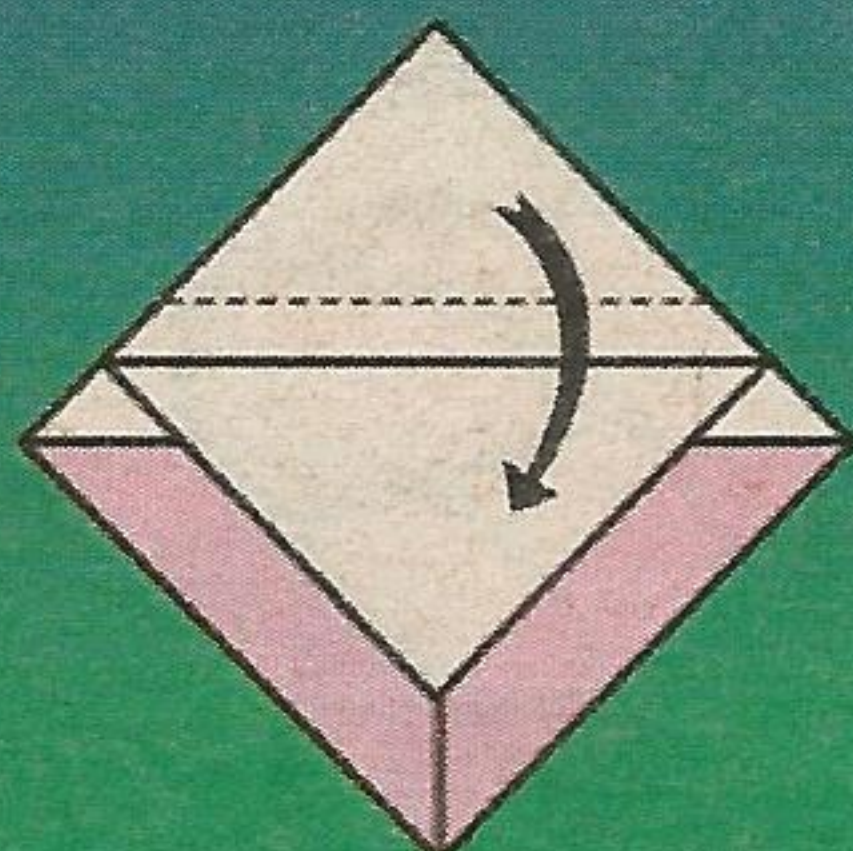
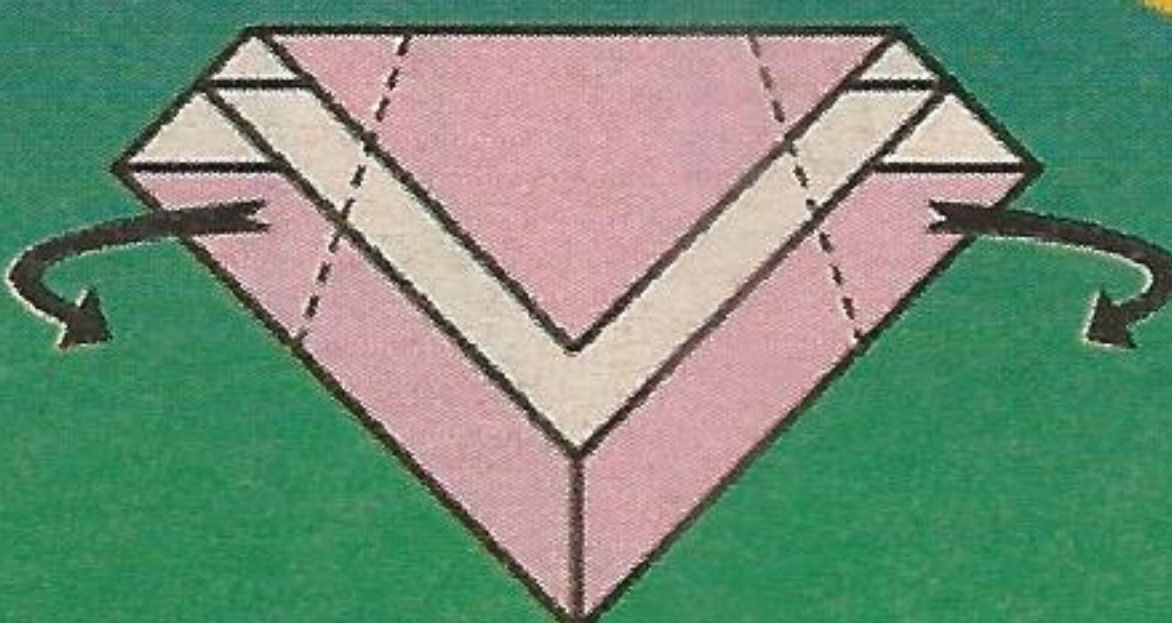
1 Dobre um quadrado de papel na diagonal. Dobre as duas pontas para cima.

2 Agora, dobre as duas pontas de cima para baixo.

3 Dobre apenas uma das pontas de cima para baixo como indicado.

4 Dobre a ponta de cima que restou sobre a anterior.

5 Dobre as duas partes laterais para trás.

6 Dobre as pontas de cima para formar os olhos e puxe as asas para os lados. Ela está pronta!

FOTO: LEO FELTRAN

ESQUEMAS: NORIATSU YOSHIKAWA

NÃO SE ES

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

Entenda melhor como funciona um computador superavançado: a sua memória.

Você sabe o nome de seu bicho de estimação? Se lembra da data de seu aniversário? Consegue ler esta revista? Isso tudo só é possível porque você tem memória. Sem ela você não jogaria videogame nem andaria de bicicleta, pois o que aprendesse seria apagado em seguida.

A memória é uma das mais importantes funções do nosso cérebro. Ela guarda o que aprendemos desde que nascemos e isso vale para sons, cheiros, imagens, sentimentos e idéias. É com a ajuda dela que sabemos, por exemplo, que colocar o dedo na tomada é perigoso.

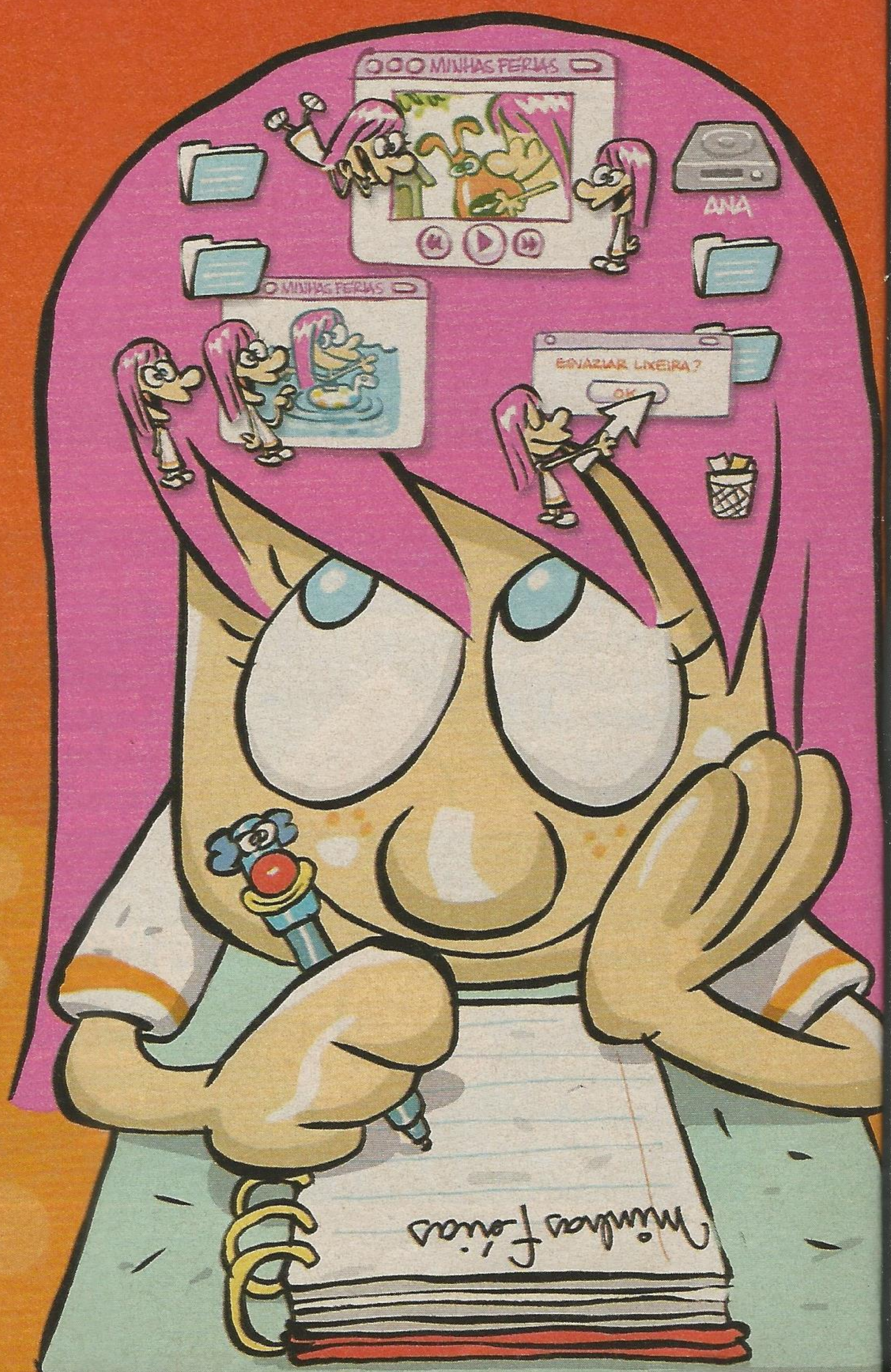
Os cientistas estudam muito a memória, mas ainda não sabem direito como ela funciona. Eles acreditam que o segredo está no trabalho dos neurônios, que são as células cerebrais.

Já se sabe que, toda vez que uma informação é captada pelos sentidos e chega ao cérebro, bilhões de neurônios trocam sinais elétricos e ocorrem várias reações químicas.

Você sabia que...

- Acontecimentos que mexem com a emoção costumam ficar na memória? Por exemplo: quando você ganha um prêmio ou marca um gol de placa.
- Ninguém entende por que temos esquecimentos repentinos? São os "brancos" que podem ocorrer se estamos ansiosos ou cansados.
- Os bichos também têm memória? Eles conseguem guardar vários tipos de informação. Os chimpanzés são capazes de aprender e de se comunicar pela linguagem de sinais. Já os elefantes memorizam e reconhecem sons após muito tempo.

QUEÇA!

Se eu não me lembrar da última fase da memória, eu vou ficar de recuperação?

É como se fosse um computador. Assim como o chip processa informações na máquina, os neurônios conectados filtram as mensagens recebidas, guardam as importantes, identificam dados repetidos ou semelhantes, determinam onde, como e quando uma informação é armazenada, definem como ela pode ser usada e a que outras pode estar ligada e muito mais.

Do mesmo jeito que os dados ficam na memória do computador, as informações são memorizadas e viram lembranças.

Os especialistas acham que a memória está em várias regiões do cérebro que têm de ser ativadas para que possamos utilizar os "dados" guardados, ou seja, para que possamos ativar nossas lembranças.

LEMBRE-SE

Veja quais são as fases de acionamento de memória:

1 AQUISIÇÃO
É o momento em que os sentidos captam uma informação, que será passada para o cérebro por estímulos nervosos. Pode ser um som, uma imagem, um cheiro, uma sensação ou um sabor. Ou tudo ao mesmo tempo. Em geral, guardamos melhor as informações quando prestamos mais atenção.

2 ARMAZENAMENTO
Nessa etapa, ocorrem processos bioquímicos nos neurônios que permitem que o cérebro selecione e armazene os dados que os sentidos captaram.

3 RECUPERAÇÃO
Quando precisamos de uma informação, os neurônios trabalham para localizá-la. Para isso, quase sempre necessitamos de uma dica. Pode ser um som, um cheiro ou uma sensação. Muitas vezes, a dica aparece e nos lembramos de algo mesmo sem querer. É o que ocorre quando sentimos um perfume e nos lembramos de alguém.

CONSULTORIA: MARTIN CAMMAROTA (pesquisador do Centro de Memória da Universidade Federal do Rio Grande do Sul).

JEAN GALVÃO

PARA BRINCAR

Convide a turma para uma brincadeira muito gostosa.

JOGO DA MEMÓRIA

Você vai precisar de:

- vários pares de docinhos
- forminhas de papel

1 Distribua os doces deixando um pouco de espaço entre eles e cubra-os com as forminhas.

2 Sorteiem quem será o primeiro. Ele vira duas forminhas e tenta achar um par de doces. Se conseguir, fica com eles. Se não, cobre-os de novo e o próximo faz sua tentativa.

Dicas para a Memória

Dá pra repetir a primeira? Eu já esqueci...

DICAS ESPERTAS

Você se saiu mal na brincadeira? Então, veja algumas dicas para melhorar sua memória.

- Aprenda a se concentrar. Para isso, leia, faça palavras cruzadas e jogue damas, videogame, memória etc.
- Sempre que precisar memorizar um endereço ou um poema, repita tudo em voz alta.
- Procure colocar seu material escolar e seus brinquedos sempre no mesmo lugar. Esse é o melhor jeito de saber onde eles estão.
- Faça um diário. Escrever as coisas que aconteceram no dia é uma maneira de lembrar de tudo e organizar a memória.
- Se assistiu a um filme ou desenho e gostou bastante, procure contar a história para alguém no dia seguinte.
- Ouça uma música e tente guardar a letra até que você possa cantá-la de cor.
- Procure prestar mais atenção nas coisas e, sempre que precisar se lembrar de algo, tente associá-lo a um cheiro, gosto, som, uma imagem ou palavra.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO / FOTO: LEO FELTRAN

GAMES

ESQUENTE A CUCA

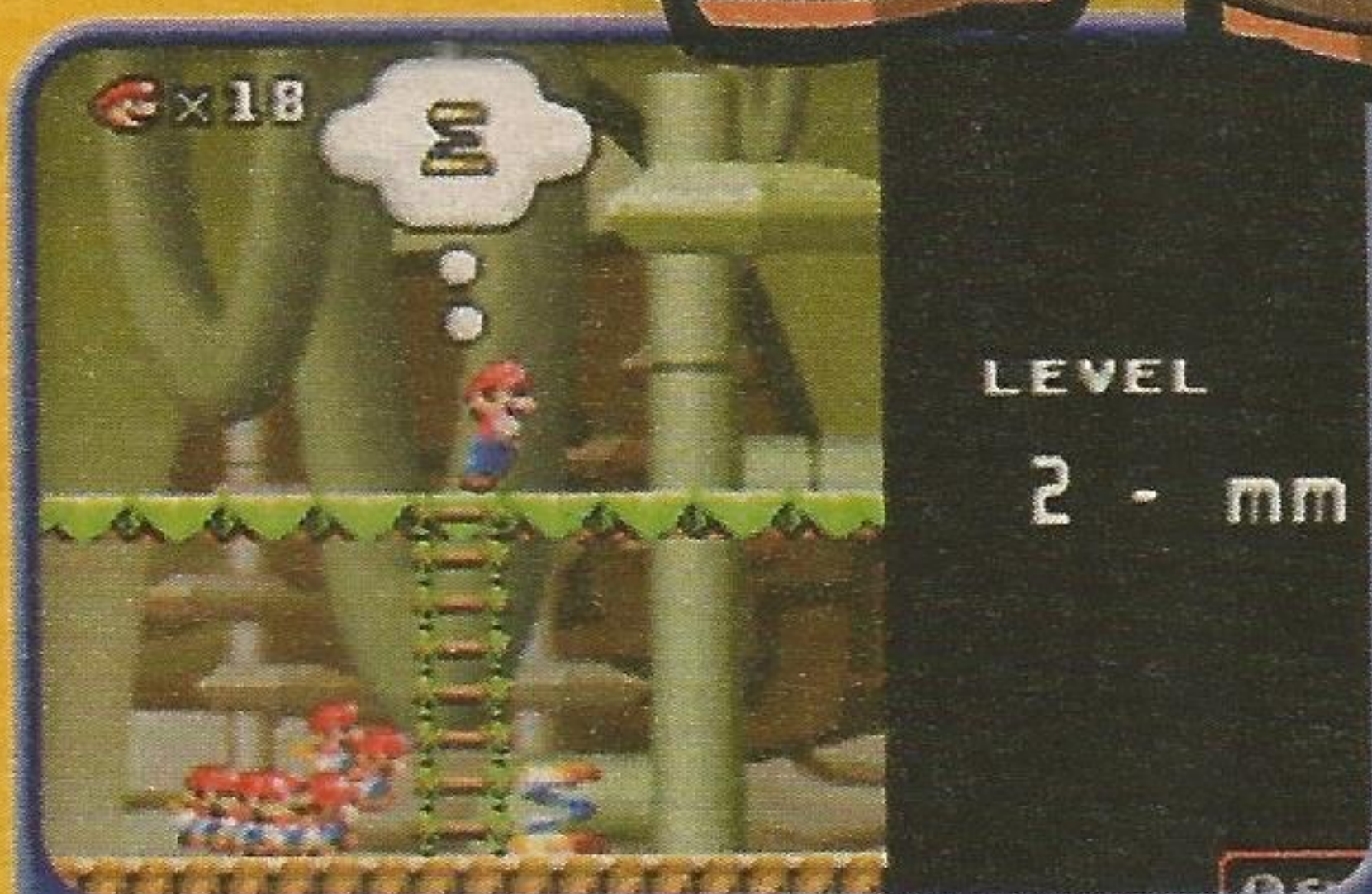
Encare o desafio entre Donkey Kong e Mario no GBA.

Eles vivem em disputa para saber quem é o melhor. Se enfrentam em lutas, corridas de kart, partidas de tênis e até nos campos de golfe! Agora, em **Mario Vs Donkey Kong**, os dois se encontram em um jogo de aventura cheio de enigmas.

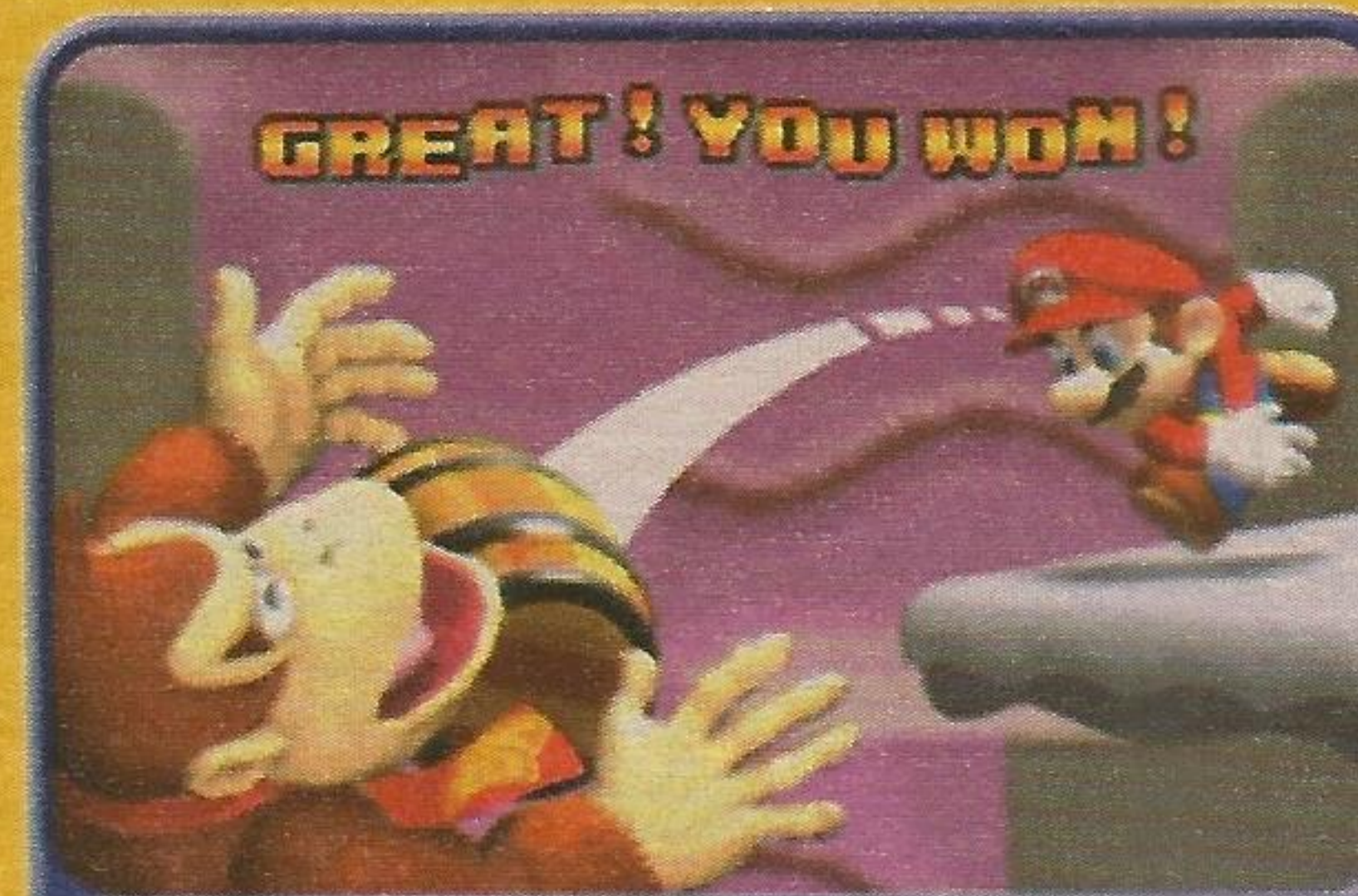
Tudo começa quando o gorila resolve sumir com os bonequinhos da Fábrica de Brinquedos do Mario. O baixinho terá de passar por 48 fases distribuídas em seis mundos para tê-los de volta.

Você atravessa cinco estágios para conseguir uma chave que abre o próximo desafio e pode achar vidas extras e brinquedos. As fases são enigmas que precisam ser decifrados rapidamente. Depois chega o momento de enfrentar Donkey Kong, que aparece na sexta fase de cada mundo.

O herói bigodudo tem novos movimentos e anda plantando bananeira, pula fazendo pirueta de costas, dá salto triplo e muito mais!

O objetivo principal é encontrar as réplicas do Mario, que são os brinquedos que o Donkey Kong levou embora.

Antes de começar cada fase, você recebe uma dica ou aprende um novo movimento para o herói.

Cada estágio tem três pacotes de presentes escondidos. Ache todos para entrar na fase bônus e ganhar mais vidas!

Os confrontos contra Donkey não se repetem. Você tem de acertá-lo quatro vezes para vencer. Mas ele fica mais rápido com o tempo!

Pule no botão amarelo. Isso faz os blocos azuis sumirem e os amarelos aparecerem. Assim você consegue pegar o presente e a chave!

DIVULGAÇÃO

Texto ▸ JULIA MOIÓLI

Durante o banho, alguma vez você já pensou como surgiram todas as coisas que usamos no banheiro? Descubra.

TEM GENTE!

Fofinhas e macias

Ninguém sabe direito quem teve a idéia de criar as toalhas, mas os antigos romanos já tinham as suas. Sabe-se que tribos da Turquia, na Idade Média, também teciam toalhas, só que elas não eram macias como as de hoje, porque não se conheciam tantas maneiras de fazer tecidos.

Grande invento

No passado, todos faziam as suas necessidades em buracos na terra. Depois vieram os penicos, para que ninguém tivesse de sair de casa quando ficasse apertado. O problema é que muita gente esvaziava os penicos pela janela! Esse costume era comum até que o escritor inglês John Harrington criou o vaso sanitário, em 1596. Ele instalou sua criação no palácio da rainha. Aos poucos a idéia se tornou um sucesso e os vasos passaram a ser usados nas casas das pessoas.

Papel importante

Logo que foi inventado, o papel higiênico não fez sucesso. As pessoas estavam acostumadas a utilizar outros papéis e até folhas de bananeira, por isso acharam estranho quando, em 1875, o americano Joseph Gayetty apareceu com um papel fino para ser usado no banheiro. Depois, surgiu o papel higiênico em rolo, que passou a ser mais comum porque foi colocado em banheiros de restaurantes e hotéis para garantir maior higiene.

Escovas diferentes

Será que você usaria uma escova de dentes feita de madeira e de pêlos de porco? O modelo criado pelos chineses no século 15 era assim. Depois os europeus inventaram uma com cabo de osso. A escova de plástico com cerdas de náilon surgiu em 1938, mas na época nem todo mundo escovava os dentes, porque não se sabia como isso era importante.

Já o fio dental foi criado em 1896, mas só perto de 1970 começaram a surgir os mais macios e com sabor. Porém, pelo que se sabe, os povos antigos já usavam pedaços de plantas para tirar a comida do meio dos dentes.

Bolhas de sabão

Para ficar limpinhos e cheirosos usamos sabonete, mas antigamente o jeito era tomar banho com sabão.

O sabão foi criado pelos fenícios, 600 anos antes de Cristo. Eles faziam uma mistura de gordura com cinzas. Com o tempo a receita foi aperfeiçoada.

Em 1878, o funcionário de uma fábrica de sabão esqueceu uma máquina ligada e a mistura ficou mais suave e cremosa. Assim surgiu o sabonete.

Depois, em 1890, os alemães criaram um tipo de detergente para cabelos. Era o bisavô do xampu, que só ganhou esse nome tempos depois. A palavra vem de *champoo*, que no idioma hindu quer dizer massagear.

Banho quentinho

Arqueólogos descobriram no Egito um lugar que era usado para banhos de chuveiro há mais de 3 mil anos. Mas claro que eles não eram tão modernos quanto os de hoje. A ducha parecida com as atuais apareceu em 1872, na França, e foi criada por um médico para melhorar a higiene em um presídio.

Creme antigo

A pasta de dentes não é novidade. Os antigos egípcios misturavam sal, pimenta, menta e flores e esfregavam nos dentes para limpar e perfumar a boca. A receita foi melhorada pelos gregos e romanos e passou a ser usada por vários povos.

Que delícia!

Usada por muitos povos, a banheira é um dos inventos mais antigos que existem. As mais famosas são as da Roma antiga, porque a cidade possuía lugares públicos aonde todo mundo ia tomar banho em grandes banheiras usadas por diversas pessoas ao mesmo tempo. Elas aproveitavam a hora do banho para conversar e discutir qualquer tipo de assunto e até para tomar decisões sobre a política do Império. Além disso, famílias gregas e romanas mais ricas tinham em suas casas banheiras de mármore e de prata.

MAURO SOUSA

PASSATEMPO
Resposta na página 42.
Cadê?
Será que você leva jeito para detetive? Tente encontrar as figuras em destaque e descubra!

FIDO

Entenda melhor os anúncios que você vê a toda hora.

LIGADO NAS PROPAGANDAS

Quem é que não gosta de comprar um tênis ou um CD que acaba de ser lançado? Mas é claro que não dá para sair atrás de todas as novidades que aparecem, senão a sua mesada acaba rapidinho e você não consegue ter as coisas de que gosta e precisa mais.

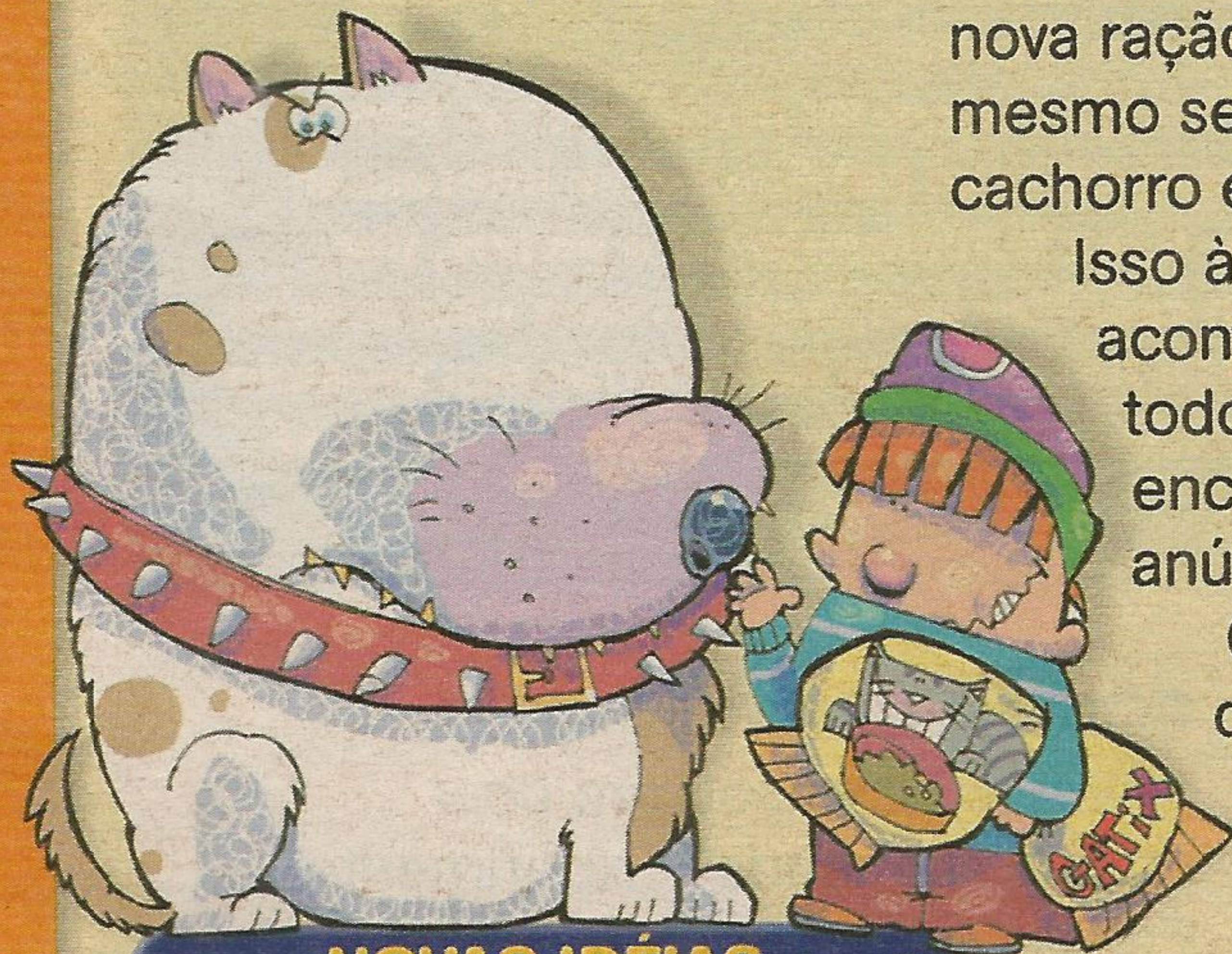
Quase sempre a gente fica conhecendo produtos novos vendo propagandas ou ouvindo comentários de outras pessoas. É nessa hora que você tem de ficar atento. Afinal, pode se empolgar e comprar uma nova ração supernutritiva mesmo sem ter um cachorro em casa.

Isso às vezes acontece porque todo mundo se encanta com os anúncios.

Os publicitários, que são as pessoas responsáveis pela criação dos anúncios, sabem escolher as melhores imagens, cores e frases para produzir uma mensagem atraente.

Em geral, a idéia é valorizar o produto, mostrando o que ele tem de bom e fazendo com que pareça melhor do que os outros.

Mas, se quem faz o anúncio inventar qualidades que o produto não tem, estará produzindo propaganda enganosa, que é crime.

Segundo o Código de Defesa do Consumidor, quem faz isso pode ser multado e até preso.

NOVAS IDÉIAS

Nem toda propaganda serve para vender um produto. Às vezes, o anúncio quer passar uma idéia importante. Pode ser um incentivo à limpeza de ruas ou rios, dicas para a preservação do meio ambiente, chamar as pessoas para uma campanha de vacinação, apoiar a reciclagem de lixo ou ainda esclarecer sobre doenças. São propagandas que não têm fins lucrativos e que servem para divulgar informações para a sociedade.

ILUSTRAÇÕES: CHRIS EICH & JEAN-CLAUDE

ÉTICA E CIDADANIA

PESQUISE!

Lembre-se de que nem todo mundo precisa ou gosta das mesmas coisas. Não é só porque um videogame parece bem legal na TV que você pode ter certeza logo de cara que ele é melhor do que o seu.

Na hora de escolher o que comprar, procure mais informações sobre a qualidade e a utilidade de cada item.

Você não precisa ter brinquedos iguais aos dos seus amigos sempre. Antes de mais nada, pergunte a eles se são mesmo tão bacanas.

Além disso, antes de comprar algo que viu na televisão, procure saber se o produto é bom e se você realmente vai usá-lo. Fique esperto para não cair em ciladas e estourar sua mesada.

LINGUAGENS DIFERENTES

Você já percebeu como várias propagandas que aparecem na TV são bem diferentes das que a gente vê nas páginas de um jornal? É que cada meio de comunicação tem sua linguagem. Assim, não adianta fazer um filme cheio de imagens bonitas e depois usar o som para propagandas no rádio.

Da mesma forma, para fazer um outdoor é muito importante usar imagens com poucos detalhes e frases curtas, pois o cartaz será visto de longe enquanto as pessoas estão em movimento.

Os publicitários que criam as propagandas têm de pensar também em qual público vai se interessar pelo produto. Se é um lançamento para jovens, por exemplo, podem escolher imagens e frases engraçadas, que agradem essa turma, além de mostrar seu anúncio em um jornal, revista ou canal que combine com esse tipo de público.

SOLTE A CRIATIVIDADE

Você já pensou em criar uma propaganda? Experimente! Escolha um produto de que você goste e faça um cartaz para divulgá-lo. Você pode fazer desenhos ou usar fotos recortadas de revistas.

Crie uma ou mais frases que mostrem como esse produto é legal. Tente inventar algo surpreendente ou engraçado. Capriche no visual e nas idéias e repare como você vai destacar as qualidades do produto escolhido. Mas cuidado: você não pode mentir ou inventar vantagens que ele não tem.

CONSULTORIA:
LEANDRO LEONARDO BATISTA
(professor do Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da ECA/USP).

ERA UMA VEZ

BALÃO CORAÇÃO

Balão não pode
Todo mundo sabe
Mas é tão bonito
Quando ele sobe

Parece que o céu
Ganha mais estrelas
Com tantas luzinhas
Flutuando acesas

Só que essa beleza
Pode ser fatal
Se o balão cai
Sobre o matagal

Todo balão é um
Espalha-brasas
Põe fogo na floresta
Põe fogo nas casas

Mas alguém me diga
Como é que fica
Noite de São João
Sem nenhum balão?

Ai, meu São João
Com seu carneirinho
Ai, não fique não
Assim tão tristinho

Vou dar um jeito
De soltar balão
Sem nada de incêndio
Sem queimar a mão
Eu vi muitos balões
Cortando os ares
Em lindos quadros
Do mestre Portinari

Eram balões coloridos
Iguais aos de verdade
Só que incapazes
De qualquer maldade

Balõezões gordinhos
Balõezinhos magrelas
Subindo, subindo
Sem jamais sair da tela

Pensei que poderia
Fazer algo parecido
E soltar balões
Sem nenhum perigo

Como não sei pintar
Preferi usar magia
Resolvi transformar
Balões em poesia

Porque o melhor jeito
De festejar São João
É soltar balões
Dentro do coração

A poesia é essa
Que acabo de fazer
E que você agora
Acaba de ler.

Texto
CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração
RENATO ALARCÃO

CIRCOMIX

MULHER DE LATA
Conheça Robotina... e não goste dela, se for capaz!

SOL DA MEIA-NOITE, FIORDES, TROLLS...
Clique no Mapa e descubra com os ETs coisas curiosas da Noruega.

VOCÊ É BOM DE CUCA?
Desafie a turma nos jogos da memória e divirtam-se!

OS CAMPEÕES
Os visitantes do RECREIONLINE que participaram da enquete sobre desenhos japoneses escolheram os seus favoritos:

1º Os Cavaleiros do Zodíaco
2º Yu-Gi-Oh!
3º Sakura
4º Pokémon
5º Digimon

PROMOÇÃO

RECREIO FAZ DE CONTA

Que personagem de conto de fadas você gostaria de ser? Por quê?

Use sua criatividade e responda a essas duas perguntas em no máximo 10 linhas. Você pode ganhar prêmios incríveis. Participe ou vire sapo!

ESCREVA E CONCORRA

Para o 1º colocado
1 máquina fotográfica digital HP Photosmart série 635
+ 1 boneco Shrek Maritel
+ 1 camiseta do filme

Do 2º ao 5º colocado
1 boneco Shrek Maritel
+ 1 camiseta do filme

Do 6º ao 10º colocado
1 boneco Burro Maritel
+ 1 camiseta do filme

Do 11º ao 15º colocado
1 DVD Shrek 3D
+ 1 camiseta do filme

Do 16º ao 25º colocado
1 quebra-cabeça de 100 peças
+ 1 camiseta do filme

IMAGENS ILUSTRATIVAS

Mande sua carta para: Promoção RECREIO FAZ DE CONTA
Av. Nações Unidas, 7221
8º andar, São Paulo - SP
CEP 05425-902

REGULAMENTO

1) Os participantes devem ter no mínimo 7 e no máximo 10 anos de idade durante o período da promoção e ser residentes no Brasil. É proibida a participação de filhos, irmãos, netos, primos ou sobrinhos de funcionários da Editora Abril S.A. e de pessoas envolvidas na promoção. 2) Todas as cartas deverão trazer nome, idade, endereço completo e telefone do autor, além de nome completo de um responsável legal pelo participante. 3) Os trabalhos devem ser enviados para **Promoção RECREIO FAZ DE CONTA** – Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar, São Paulo - SP, CEP 05425-902. Só serão aceitos os trabalhos com carimbo do correio até 1 de julho de 2004. 4) Os textos serão selecionados a partir de critérios de adequação ao tema imaginação, originalidade e criatividade. As decisões da comissão julgadora são soberanas e irrecorríveis. 5) O material enviado não será devolvido. 6) Esta promoção tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a qualquer modalidade de sorteio ou pagamento nem com vinculação destes ou dos contemplados a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço. 7) A relação dos ganhadores será divulgada na revista RECREIO a partir de 22 de julho. 8) Os prêmios serão enviados aos ganhadores pelo correio até 45 dias após a divulgação do resultado da promoção. 9) Os participantes concordam em ceder aos promotores os direitos para a divulgação do texto produzido para a promoção e de seus nomes sem qualquer ônus.10) A participação nesta promoção implica aceitação deste regulamento.

DREAMWORKS PICTURES

SENHA, POR FAVOR.

E = MC^2

ACESSO NEGADO.

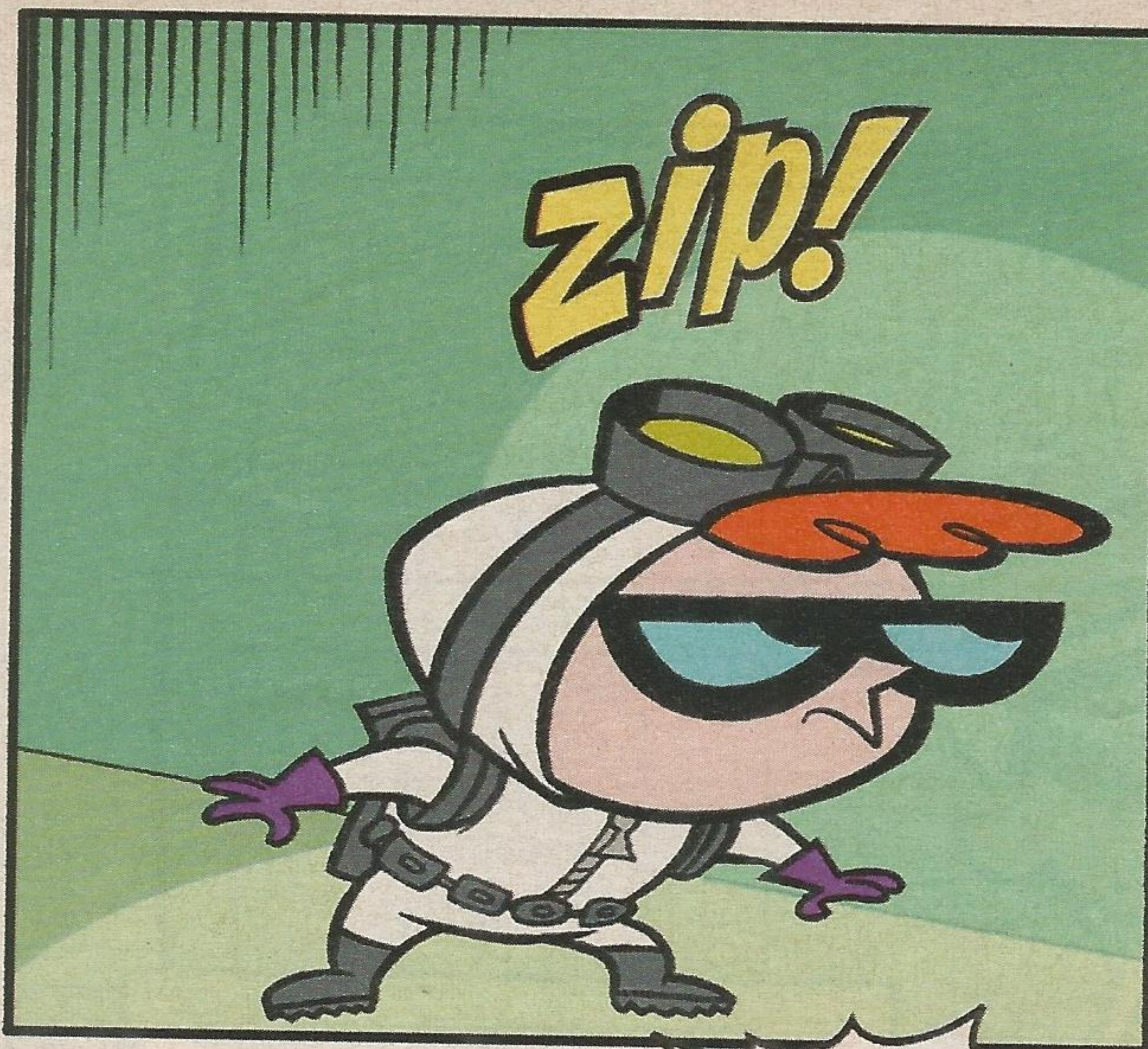
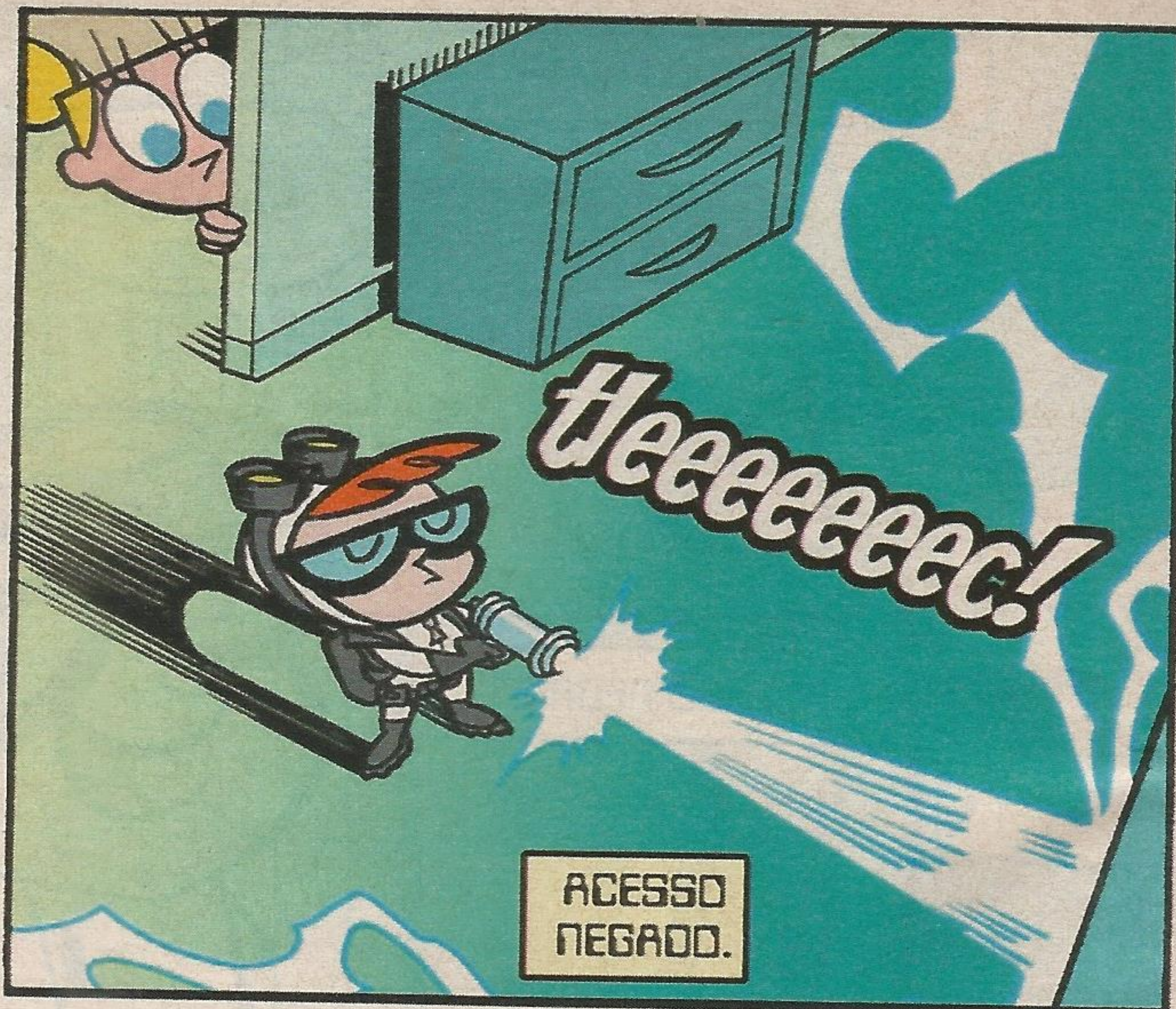
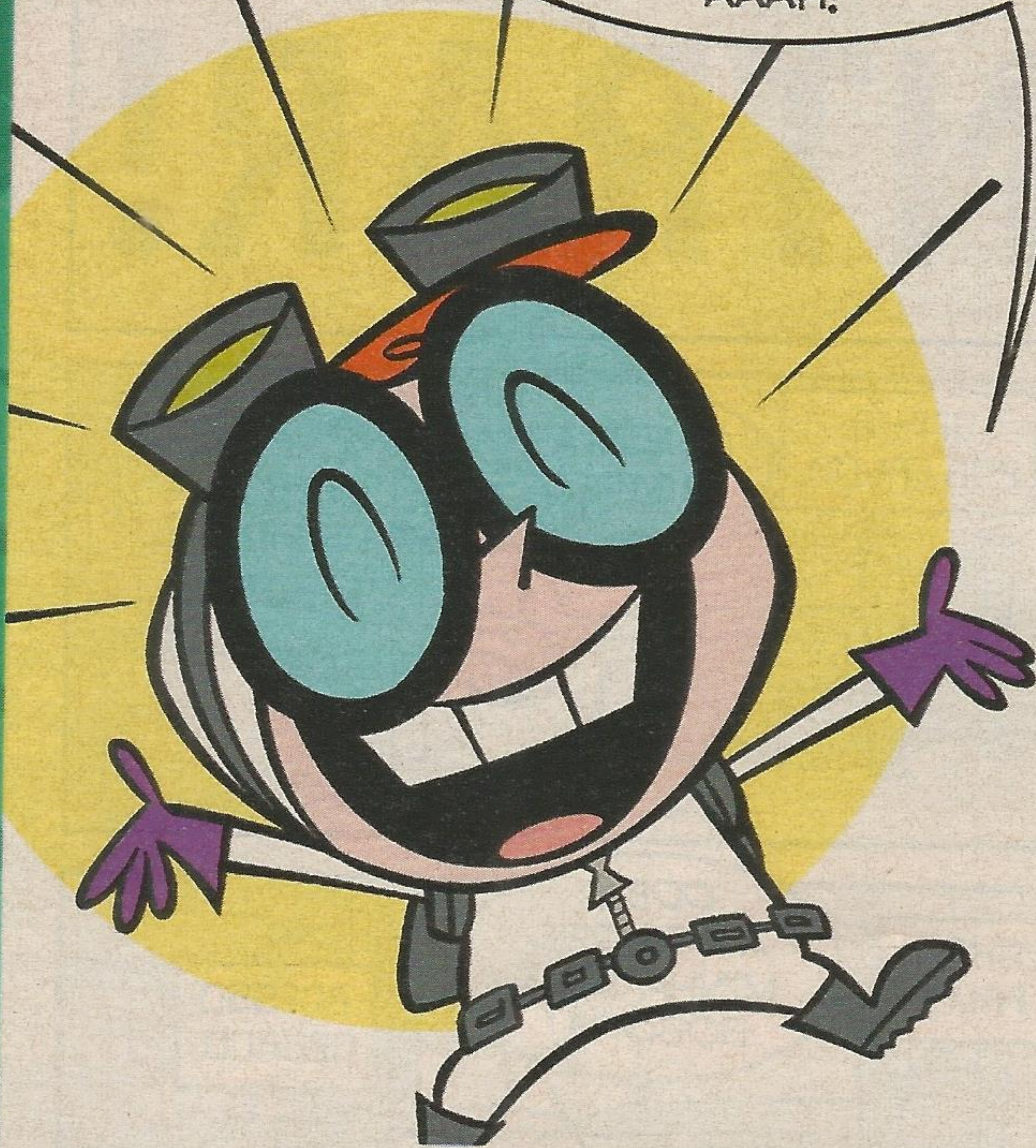
TEXTO ▸ BOBBI JG WEISS
DESENHOS ▸ JOHN DELANEY
ARTE-FINAL ▸ JEFF ALBRECHT
CORES ▸ DIGITAL CHAMELEON
TRADUÇÃO ▸ MARCELO ALENCAR

LABORATÓRIO DE DEXTER CRIADO POR GENNDY TARTAKOVSKY

Laboratório de Dexter apresenta

QUERO ENTRAR!

zip!

tleeeeeeec!
ACESSO NEGADO.

OBAAA! CONSEGUI! SOU DEMAIS!
EU CRIEI UM PROGRAMA QUE VAI MANTER A DEE DEE LONGE DO MEU LABORATÓRIO PRA SEMPRE! AH, AH, AAAH!

BOM TRABALHO, COMPUTADOR. JÁ PODE ME DEIXAR ENTRAR.
ACESSO NEGADO.

MAS EU FIZ VOCÊ! VOCÊ NÃO É NADA SEM MIM!
VOCÊ DEVE DIZER A SENHA CORRETA.

PELAS CUECAS DE NEWTON! ESQUECI DE PROGRAMAR MINHA NOVA SENHA!
O DEXTER FICOU PRA FORA!

É SÉRIO, DEE DEE! NÃO CONSIGO ENTRAR NO LABORATÓRIO!
E O QUE EU TENHO COM ISSO?

BEM, VOCÊ SEMPRE DÁ UM JEITO DE ENTRAR LÁ...
O SENHOR GÊNIO PRECISA DA AJUDA DA SUA IRMÃ?

PARECE QUE VOCÊ NÃO É TÃO ESPERTO ASSIM, HEIN?

VOCÊ TEM DE ME AJUDAR!

HUMM...

TÁ BOM!

VAMOS PELO DUTO DO AR-CONDICIONADO!
COMO VOCÊ SABE QUE ELE LEVA AO LABORATÓRIO?

PORQUE EU SEI TUDO!
EU TINHA DE PERGUNTAR...

SCRIIII! SCRIIII!
MEUS RATOS MECÂNICOS DE DEFESA!
¡AAAUU!

ACESSO NEGADO.

PARECE QUE O SEU PROGRAMA BLOQUEOU A PASSAGEM. VAMOS TENTAR...

...ISTO!
VOCÊ CONHECE O MEU APARATO DE ENTRADA COLUNAR VERTICAL?
CLARO!

DESCE!

AI! ESTAMOS SUBINDO...
PUUF!

...GRAÇAS AO MEU PROPULSOR AEROSSOL ANTIINTRUSOS!
ACESSO NEGADO.

VOCÊ TAMBÉM SABE DO MEU DESLIZADOR MANUAL SUBDEGRAUS?
HÃ-HÃ!

OPS!

IAAAAAAAAU
UAAI!

ACESSO NEGADO.

CUMPRI A TAREFA BEM DEMAIS! COMO PODEREI VOLTAR AO MEU AMADO LABORATÓRIO?
CALMA, IRMÃOZINHO!
TENHO UM ÚLTIMO SEGREDO!
NÃO ME DIGA!
DEE DEE
POR AQUI, DEXTER!
É... SEGURO?
LÓGICO! VEJA... FUI EU MESMA QUE CAVEI!
GASP! A ÚLTIMA ENTRADA SECRETA PRO MEU LABORATÓRIO!

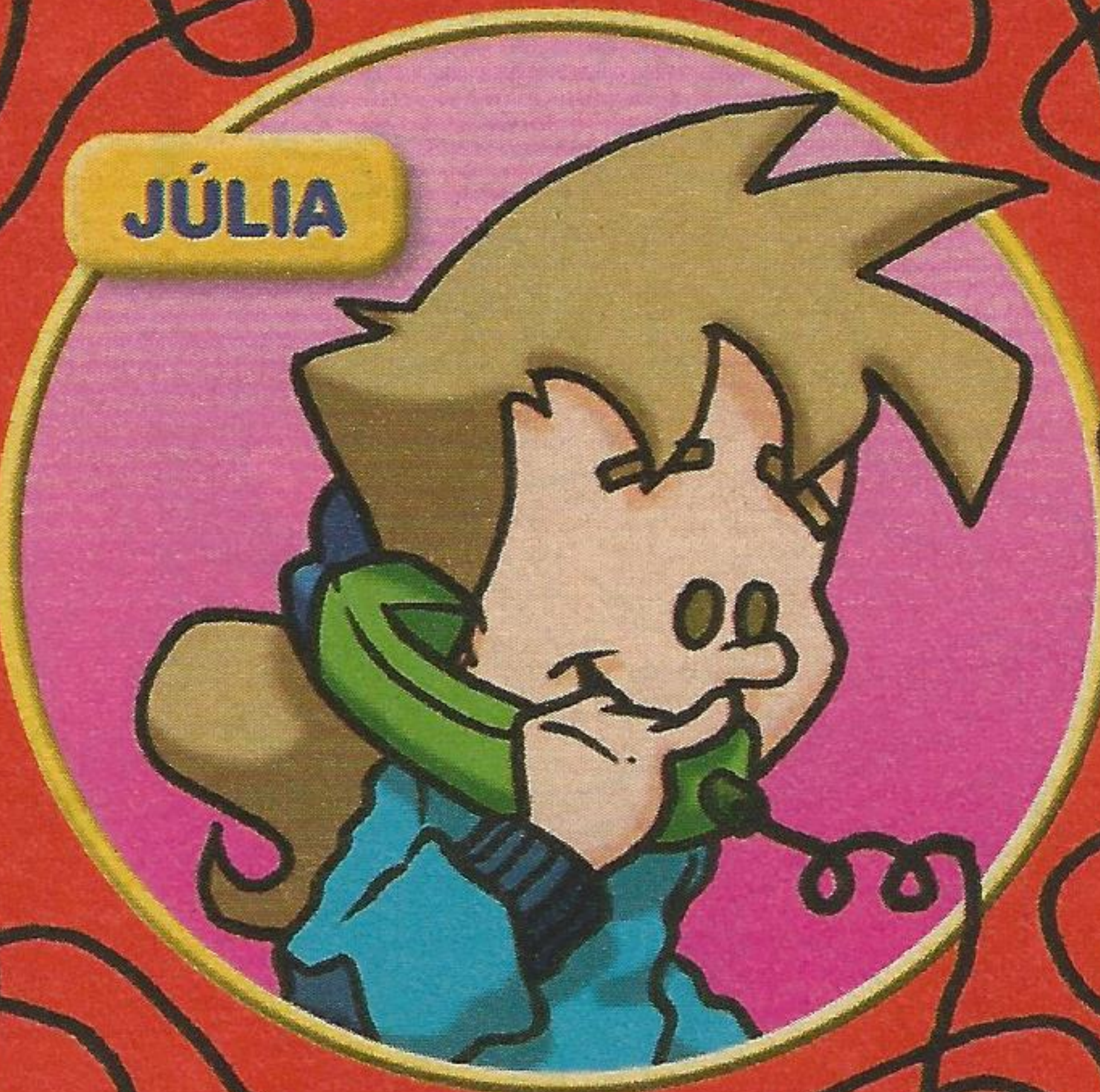
PRONTO! VOCÊ CHEGOU AO LABORATÓRIO, SÃO E SALVO!
É VERDADE! EU VOLTEI!

E ENGANEI VOCÊ, DEE DEE!
HÃ?

EU NÃO PRECISAVA DE AJUDA! SÓ QUERIA SABER COMO VOCÊ ENTRA AQUI!
JÁ DESCOBRI TUDO... ATÉ A SUA ÚLTIMA PASSAGEM SECRETA!

BASTA FORNECER OS DADOS PRO COMPUTADOR... E VOCÊ NUNCA, JAMAIS PODERÁ ME PERTURBAR DE NOVO! NEM EM UM MILHÃO DE ANOS!

AGORA, SE ME DÁ LICENÇA, TENHO MUITO O QUE FAZER! E SEM VOCÊ PRA INTERROMPER!
BLAM
EI! NÃO TIVE TEMPO DE CRIAR MINHA NOVA SENHA! HUM... COMPUTADOR?
ACESSO NEGADO.
O DEXTER FICOU TRANCADO PRA FORA!
NÃÃÃÃÃÃOO!
Fim

PASSATEMPO
LABIRINTO
Descubra quem está falando com quem
e qual telefone você tem de pegar
para atender quem
ligou para você.
ALEX
PAULA
JÚLIA
FLÁVIA
ALEXANDER
LUÍS
TRIIIIIMM
Resposta na
página 42.
37

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Piadinhas

Quem sempre apita enquanto trabalha?
O guarda de trânsito.
Juliana O. Dias
Timbó – SC

Qual o nome do animal que, tirando a letra B, fica uma maneira de se cumprimentar?
O boi (oi).
Fabiano de Sá Miranda
São Paulo – SP

Um anjo diz para o outro:
– Parece que amanhã o tempo vai ficar nublado.
– Que bom! Assim vamos ter lugar para sentar!
Mari Toledo Brandão, 8 anos
Brasília – DF

Qual é o cúmulo do homem invisível?
Brincar de esconde-esconde.
Lucas H. Baptista, 10 anos
Santos – SP

O que todos têm dois, você tem um e eu não tenho nenhum.
A letra O.
Beatriz de M. Ferreira, 10 anos
Rio de Janeiro – RJ

Por que um homem não conseguia dormir em um quarto de hotel?
Porque as cores das paredes eram berrantes.
Luciana D. Alvarenga, 8 anos
Curitiba – PR

Qual é a semelhança entre o Visconde de Sabugosa e a boneca do Sítio do Picapau Amarelo?
É que ele é milho e ela é Emília.
Júlia, 10 anos
Por e-mail

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórter: Julia Moióli
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Roberta Viganó, Nélson Alves Jr. e Tatiana Penido (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultores de Negócios:** Mônica Viotto e Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto:** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 223, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

FIPP
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

ENIGMA

Os cangurus têm um filhote de cada vez, mas esta supermãe teve cinco! Siga as pistas e descubra o nome de cada um deles.

- A cor vermelha aparece em Cangurildo e Cangulango.
- Canguleco e Canguruka têm listras na camisa.
- Cangulango está entre Canguleco e Canguaroldo.

Resposta na página 42.

CORREIO @

Estes são os irmãos Daniel e André com a prima Letícia. Eles sugerem mais matérias sobre esportes.
BELO HORIZONTE – MG

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, pessoal! Estou curtindo demais os personagens do CIRCOMIX! Gostaria que falassem mais sobre os desenhos Caverna do Dragão e Os Cavaleiros do Zodíaco.
GIOVANE GABRIELLI
CAIEIRAS – SP

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal da RECREIO! Sugiro uma matéria sobre a Olimpíada de Atenas e um teste sobre Os Cavaleiros do Zodíaco.
Cauan Miyashiro Oliveira
SÃO PAULO – SP

Olá! Estou adorando o CIRCOMIX! A cada coleção, vocês estão mais criativos. Os personagens são demais e os quadrinhos também!
Stanley Moore, 10 anos

A Raiza França Alves de Queiróz, de 10 anos, quer mais tirinhas Aumiau.
NATAL – RN

Olá, turma! Queria uma matéria sobre os lobos e seus parentes.
ELISABETH
RIO DE JANEIRO – RJ

A Priscila Maria Ferreira Coelho diz que adora a RECREIO!
RECIFE – PE

O André Ulisses Campelo Neto pede matérias sobre insetos na seção *Bichos*.

FORTALEZA – CE

A Débora B. Pimentel usa a RECREIO para fazer suas pesquisas.

SÃO PAULO – SP

O Leonardo Burgate, de 9 anos, caprichou na turma do Scooby.

SÃO PAULO – SP

Oi, turma! Por que vocês não fazem uma matéria sobre o futuro, contando o que nós poderemos comer, vestir e usar como meio de transporte daqui a 50 anos?

NERIVALDO TAVARES JR.
PIANCÓ – PB

Este é o desenho da Suélen Nunes Zaghetto.

AMPARO – SP

Para a Mariana Pereira, de 10 anos, o CIRCOMIX é demais!

RIO DE JANEIRO – RJ

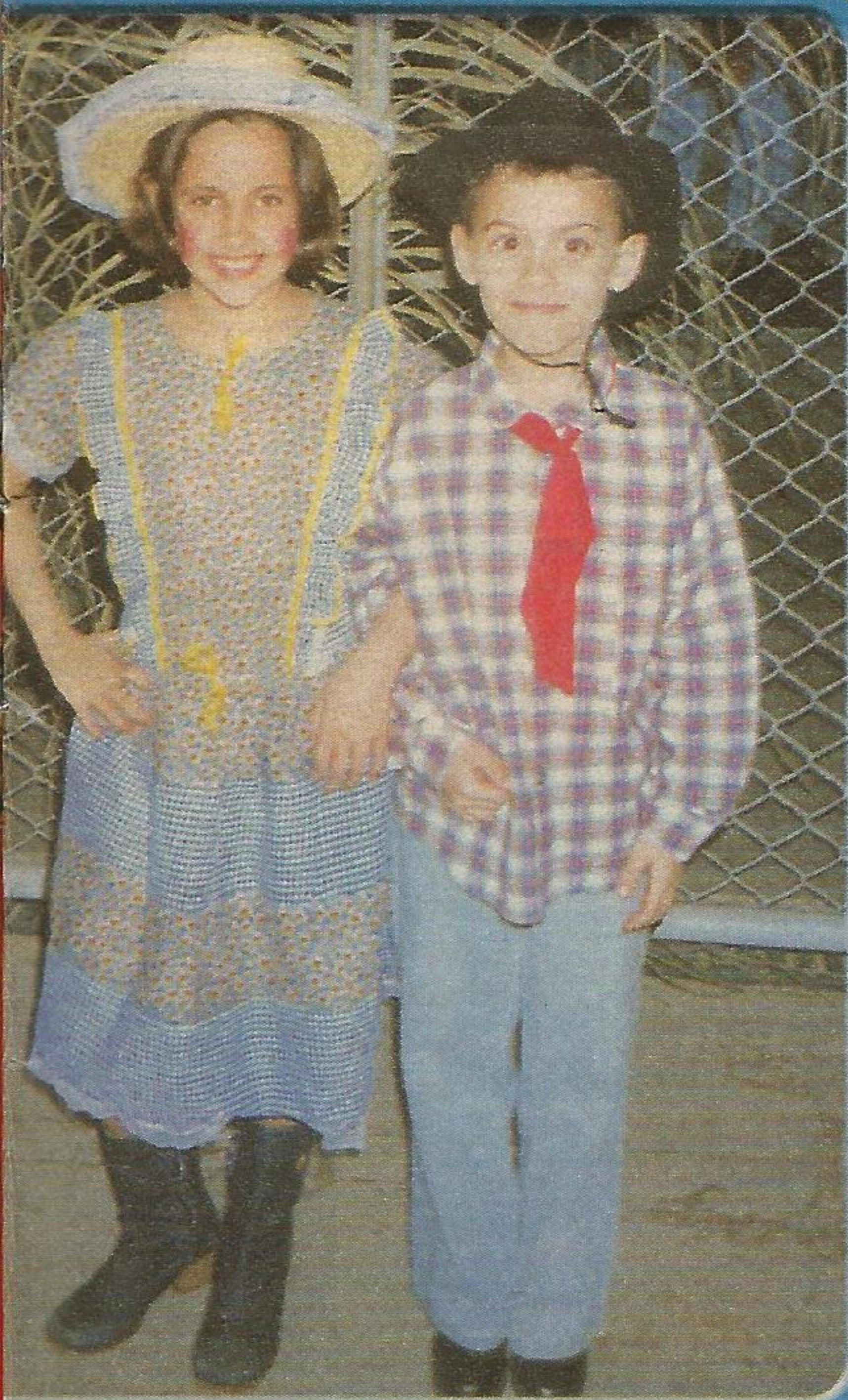
Estou amando o CIRCOMIX! Também gosto muito da revista e das ilustrações do Fábio Moon e do Gabriel Bá. Sugiro uma matéria sobre as pirâmides do Egito.

ARTHUR DAYRELL
UBERLÂNDIA – MG

Estes são os primos Yasmin e Lucas, na festa junina da escola.

BRASÍLIA – DF

TIRINHAS!!

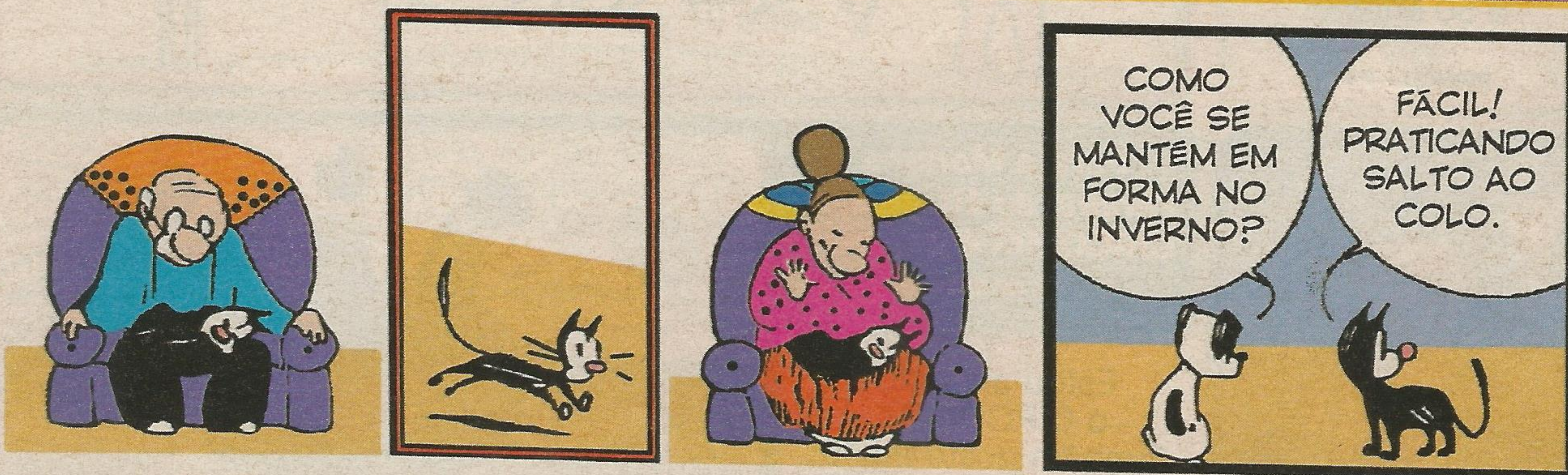
PARABÉNS PELA FORMATURA! AGORA VOU JOGAR OS DIPLOMAS E SAIAM CORRENDO PARA PEGAR!

por Mike Peters

Rita

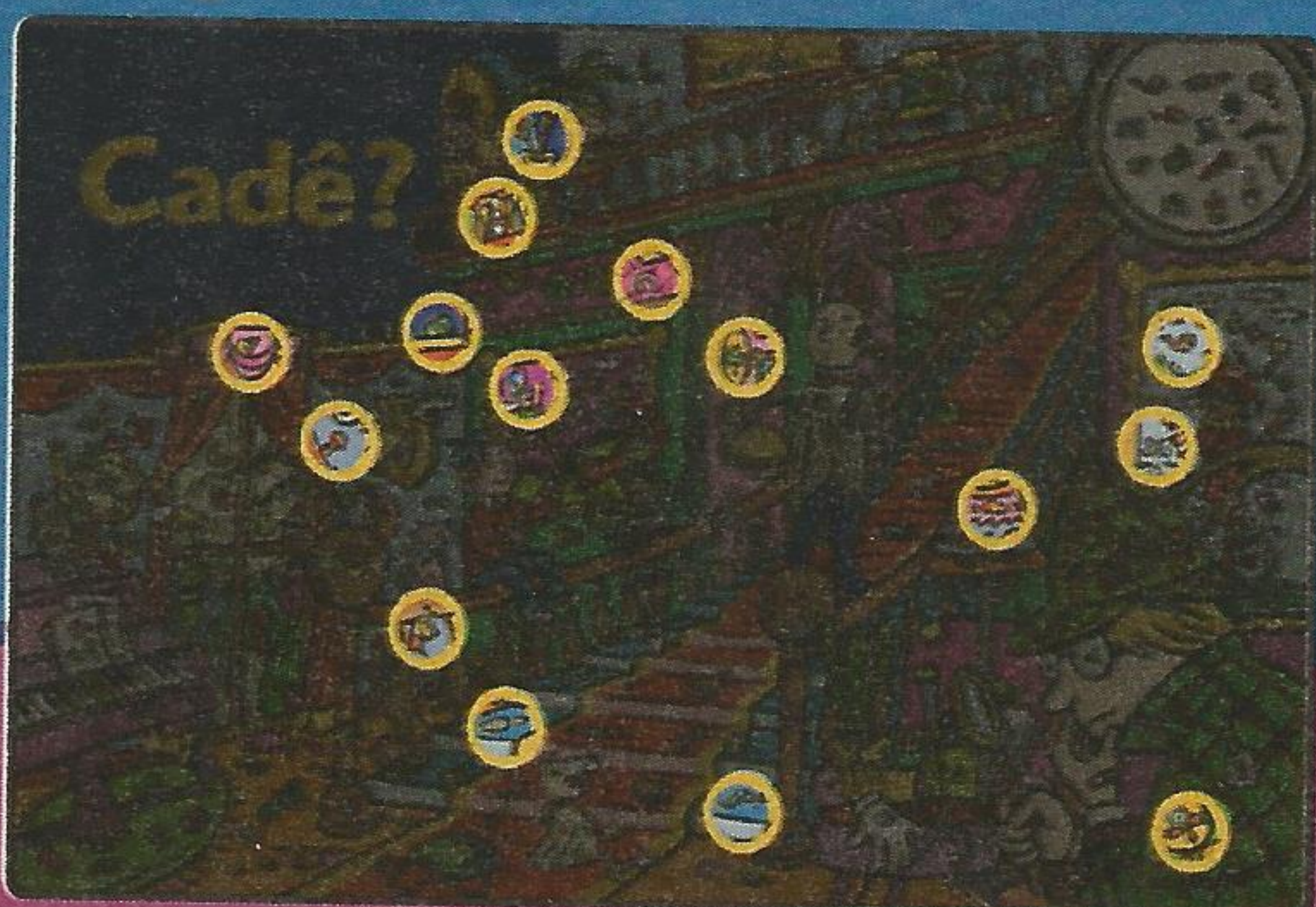
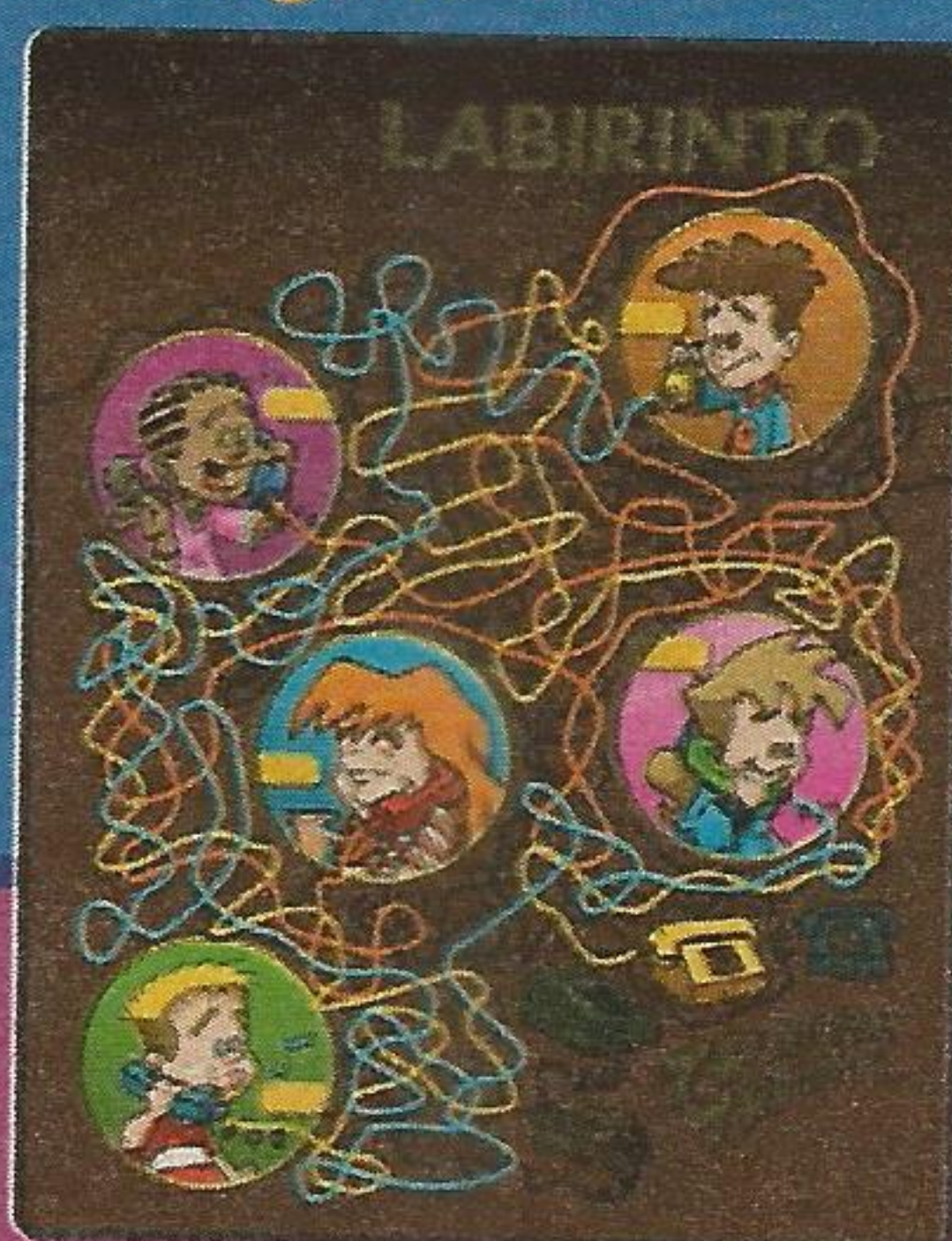
A CAMILA?

NÃO...

por Célia Catunda

Aumiau

por Patrick McDonnel

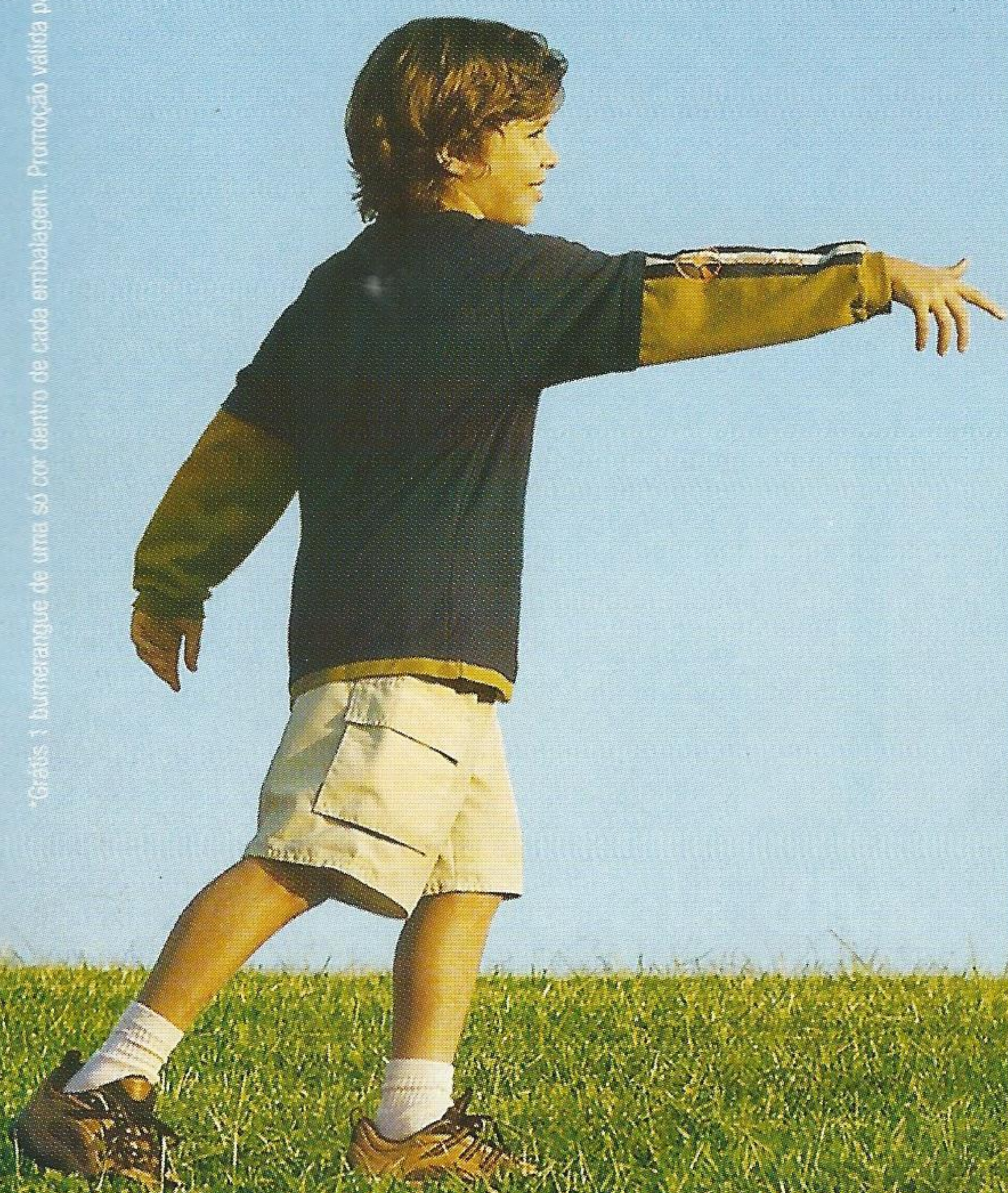
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

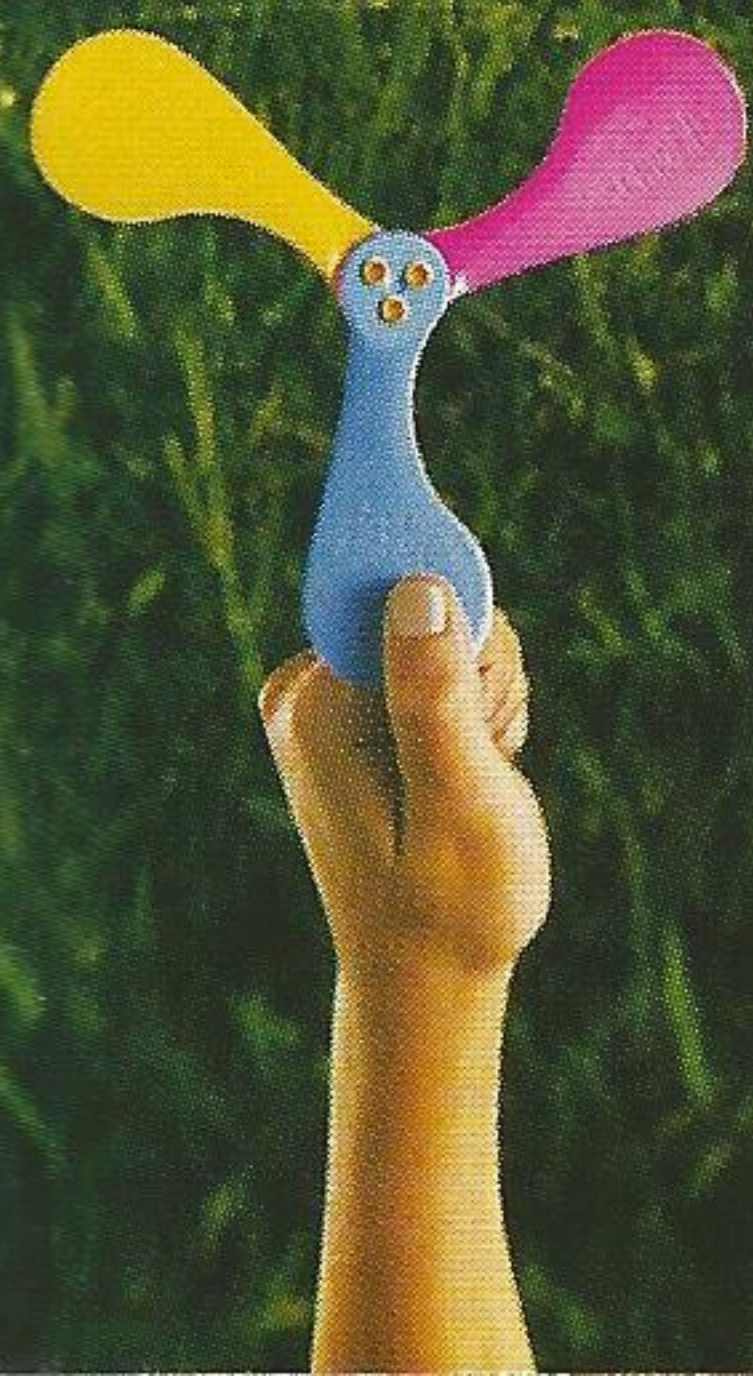
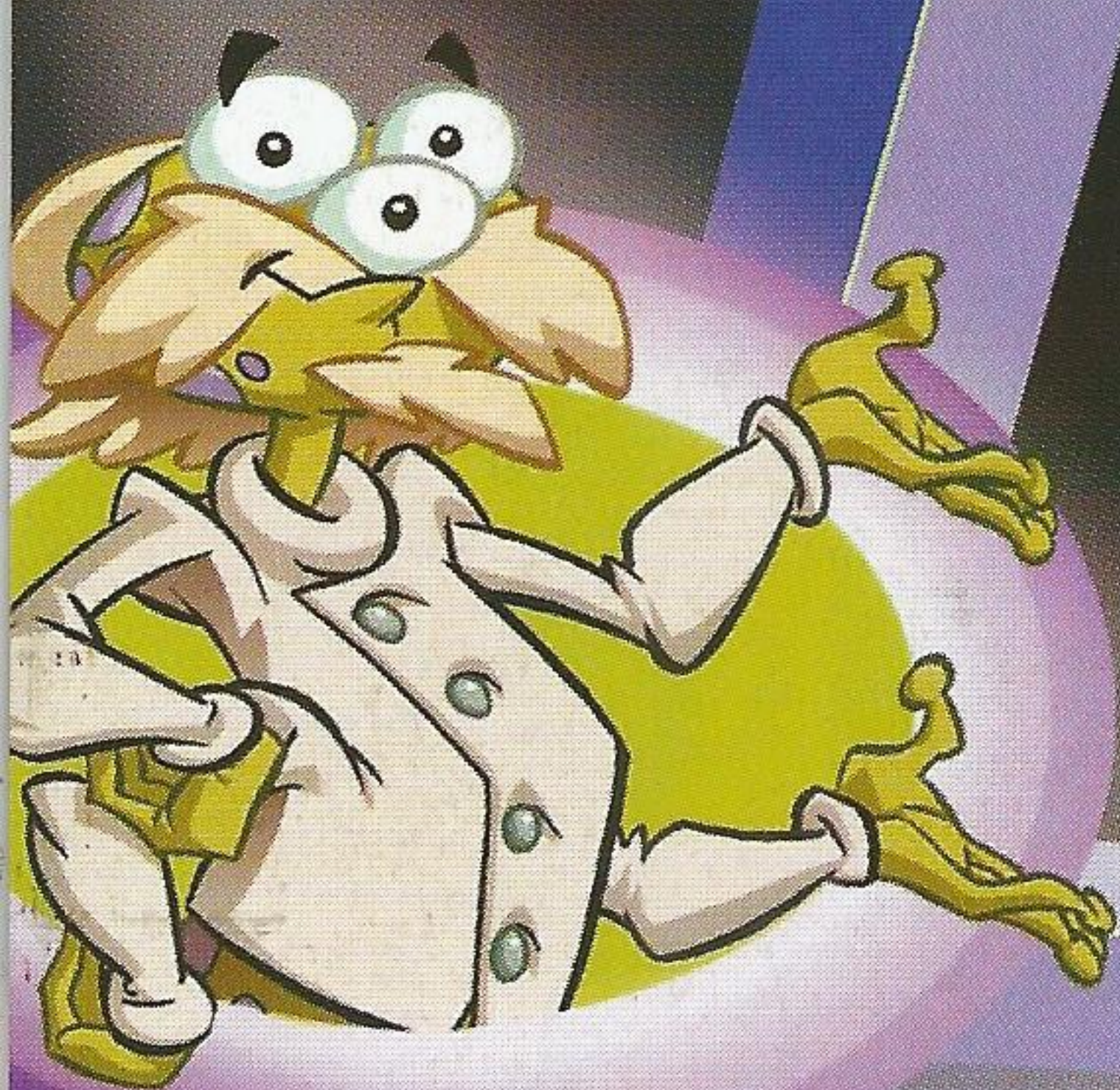
- A CANGUAROLDO
- B CANGULANGO
- C CANGULECO
- D CANGURUKA
- E CANGURILDO

Kellogg's

www.sucrilhos.com.br

A▸ Junte A com B
e descubra por que ir e voltar
vai virar mania. ◂B

Leo Burnett

PROMOÇÃO SBUMERS
A mania que pegou a galera

Agora você encontra dentro das embalagens de Sucrilhos um super bumerangue. São 7 cores para você colecionar e montar do jeito que quiser.*

*Grátis 1 bumerangue de uma só cor dentro de cada embalagem. Promoção válida para as embalagens de Sucrilhos Tradicional, Sucrilhos Chocolate e Sucrilhos Banana. Exceto embalagens Minis.

Experimente misturar o Gênius com o Tchampom e com a Lea

GÊNIUS

Descubra mais no minigibi que vem na próxima Recreio.

CIRCOMIX

Uma coleção de outro mundo

A próxima Recreio vai trazer o Gênius. Cientista da nave-circo, ele causou uma confusão tremenda: construiu a máquina que faz os ETs passarem pelas mutações mais estranhas. Agora, a turma toda está atrás do Gênius, para que conserte essa encrenca. Adivinha onde ele vai se esconder daqui a alguns dias? Na sua casa! Não perca!

Patrocínio:

Toda quinta, nas bancas.

wgcomunicação